playstation - nintendo 64 - dreamcast
anno 10 - giugno 2000 - numero 97

consolemanía

Lire 7000

Ronaldo V-Football

Ronaldo torna a giocare, almeno su PlayStation

Colin McRae 2.0

E' possible migliorare un capolavoro?

Vagrant Story

La Square ai massimi livelli

Pokémon

Analisi di un fenomeno

Power Stone 2

Rissa a quattro su Dreamcast

Speciale E^3

Noi ci siamo stati e voi no!

questo mese:

PlayStation: Vagrant Story - Gekido - Rescue Shot - Ronaldo V-Football
Colin McRae 2.0 - Silent Bomber - Jedi Power Battles
Street Sk8er 2 - Gauntlet Legends - Destruction Derby Raw
A Sangue Freddo - World Championship Snooker

Dreamcast: Supermagnetic Niuniu - Power Stone 2 - Wetrix+

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano.

XENIA
EDIZIONI

ISSN 1127-123X
00097
9 771127 123002

Ecco dove puoi trovare le Carte di

• *PIEMONTE:* MUSIC BAZAAR C.so Bagni, 67 Acqui Terme (AL) • LIBRERIA TERME-PARVA DOMUS C.so Bagni, 12 Acqui Terme (AL) • CLUB LUDOTECA CAMELOT Strada Vecchia Torino, 76 Casale Monferrato (AL) • RIPOSIO GIOCHI Largo Lanza, 9 Casale Monferrato (AL) • TISTAR via Claro, 21 Alessandria • L'AQUILONE Via C.Emanuele III, 20 Cuneo • GOLDEN FANTASY V.le D. Alighieri, 22/E Novara • BIT-LAND Via A. Costa, 9/C Novara • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via Conte Rossi di Montelera, 51 Chieri (TO) • DIDATTICA PIU' P.za Gioberti, 20 Ivrea (TO) • L'ARCO NUOVO - Via S.Martino, 18 Moncalieri (TO) • LA PALLA GIOCHI Via S.Pellico, 20 Pinerolo (TO) • LA PALLA GIOCHI Via Torino, 12 Roletto (TO) • SAYN Via Roma, 53 Susa (TO) • GAMES CENTRE Via Crea, 10 - Shopville Le Gru Grugliasco (TO) • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via Cernaia, 25 Torino • YOU TOO VIDEOGAMES Via Po, 26 Torino • CENTRO GIOCO EDUCATIVO C.so Peschiera, 160 Torino • LA TERRA DI MEZZO Via G.Ferraris, 53 Vercelli • ROBIN HOOD Via G.Ferraris, 18 Vercelli • *VAL D'AOSTA:* L'AQUILONE MODELLISMO Via Abbé Gorret, 21 Aosta • *LOMBARDIA:* ELYSIUM Via S.Bernardino, 33b Bergamo • PERGIOCO Via Trieste, 4a Brescia • LA GROTTA DI MERLINO Via S.Faustino, 54 Brescia • CARTOLERIA MODELLISMO IL QUADRIFOGLIO Via Canossi, 4 Villanuova sul Clisi (BS) • CRAZY COMICS Via Milano, 266 Como • SCOTTI GIOCATTOLI Via B.Luini, 5 Como • SCOTTI VIDEOGAMES P.za Volta, 11 Como • COSMIC SHOP CREMONA Via Battisti, 4 Cremona • PLAYTIME Via Azzone Visconti, 12 Lecco • 1000 IDEE Via Ratti, 6 Legnano (MI) • LEGEND Via Anguissola, 21 Milano • IL CERCHIO MAGICO Via Monti, 41 - P.za Tito, 8 - C.so di P.ta Vittoria, 50 Milano • G.B.ACQUISTAPACE Via Ponte Vetero, 11 Milano • I GIOCHI DEI GRANDI Via S.Tecla, 5 ingres. di Via S.Clemente Milano • BLUES BROTHERS Via Archimede, 6 Milano • LO SCARABOCCHIO V.le S.Concordio, 485/491 Lucca • PERGIOCO Via S. Prospero, 1 Milano • PERGIOCO Via Aldovrandi Milano • PERGIOCO Via Borgogna, 7 Milano • SOFTWARE UNIVERSE Via Lorenteggio, 22/24 Milano • THE ROCK Via Ricciarelli, 39 Milano • LIBRI E COSE Via Quarenghi, 23 Milano • NEWEL SHOP Via Mac Mahon, 73 Milano • PERGIOCO Via Cairoli, 5 Monza (MI) • ALMA snc. Via Buon Gesù 35 Rho (MI) • FANTALAND Residenza Portici Milano 2 Segrate (MI) • ACTION MODELS Via C.Correnti, 40 Seregno (MI) • CIANTRO GAETANO Via S. Carlo, 46/A Cesano Maderno (MI) • RIVENDITA STUCCHI Via L.Cadorna, 22 Vimercate (MI) • UNICORN Via Cittadella, 10 Piacenza • PERGIOCO C.so Cairoli, 26/D Pavia • FANTASY WORLD GAMES Via Dei Liguri, 21 Pavia • K D'ORO C.so Matteotti, 24 Tradate (VA) SOFTWARE UNIVERSE C.Comm. Il Gigante Via dell'Industria, 1 Daverio (VA) • *LIGURIA:* BLUES BROTHERS Via Rivale, 15r Genova • DICE & DRAGONS C.so B.Aires, 62AR Genova • CAOS A.D.2000 Via Dattilo, 26R Genova/Sampierdarena (GE) • I GIOCATTOLI DI LELLA Via S.Luca, 75/r Genova • IL MINOTAURO Via Amendola, 40 Imperia (IM) • COMIC LAND Via S.Ferrari, 96/98 La Spezia • DE LUCIS Via Marconi, 71-73 Alassio (SV) • CREATIVE ZONE P.za IV Novembre, 4 Albenga (SV) • BIG STORE C.so Italia 43r Savona • GLOBAL Via S.Lorenzo 50/A-B Savona • *TRENTINO ALTO-ADIGE:* CARTOLERIA DELLA GIACOMA C.so De Gasperi,6 Predazzo (TN) • GAME STORE Via Cavour, 2/A Bolzano • TRILOGY Vicolo del Vò, 54 Trento • *VENETO:* VIRTUAL ZONE Via Liberazione, 17 Feltre (BL) • TIME MACHINE Via San G.Barbarigo, 87 Padova • COMICSLAND Via Jappelli, 9 Padova • DELTA COMICS C.so del Popolo, 65 Rovigo • HOBBIT Borgo Cavour, 39/a Treviso • CASA DELLA BAMBOLA V.le della Vittoria, 311 Vittorio Veneto (TV) • MICROWORLD Via Don Bosco, 5 Mogliano Veneto (TV) • NIDO DEL DRAGO/CITTA' DELLA LUNA Viale Garibaldi, 58 Mestre (VE) • KOALA Via Sandro Gallo, 157/H Venezia Lido (VE) • ANTONIO DE MEGNI & FIGLI Via Cappuccini, 11/13 Monteforte d'Alpone (VR) • GIOCHI DEI GRANDI Via S.Nicolò, 5 Verona • PERGIOCO Via Giovanni della Casa, 10 Verona • MICKEY MOUSE C.so 4 Novembre, 35 Asiago (VI) • DOMINIO Via Gorizia, 1/A Vicenza • *FRIULI VENEZIA GIULIA:* LA RIVISTERIA P.za XX Settembre, 23 Pordenone • FANTASYLANDIA C.so Italia 6 Trieste • URBAN LEGEND Via Madonnina, 15/A Trieste • LUDOLANDIA V.le Volontari della Libertà, 4 Udine • TUTTOGIOCHI Via Mercatovecchio, 35 Udine • *EMILIA ROMAGNA:* ALESSANDRO Via del Borgo S.Pietro,138/AB 140/ABC Bologna • PESARO & ZABBAN Via Marsala, 15 Bologna • GIOCATTOLI MILENA Via Repubblica, 46/48 San Lazzaro di Savena (BO) • MAGIC WORLD P.za Cacciaguida, 14 Ferrara • PUCCIO C.so di Porta Po, 74/B Ferrara • MAGIC STORE V.le Gramsci, 90 Forlì • P.T.B. C.so della Repubblica, 134 Forlì • PLAY TIME Via U.LaMalfa, 11-11/A Carpi (MO) • ARCADIA Via Storchi, 5 Modena • L'ANTRO DEL NANO V.le Verdi, 92/94 Modena • LIBRERIA IORI DANIELE "CENTRO" C.so Adriano, 40 Modena • MODENA FUMETTO Via Monte Kosika, 198/ABCD Modena • COMIXTORE Galleria Polidoro 4/C Parma • UGO Strada Petrarca, 1/B Parma • COSMIC COMICS Via dei Gelsi 2 Salsomaggiore (PR) • TABACCHERIA "LA PIPA" Via Kennedy 2 - C.Comm Cappuccini Fiorenzuola D'Arda (PC) • GIOCAGIO' C.COMM.GLOBO - Via Foro Boario, 30/A Lugo (RA) • PLANET - O Via Mazzini, 42/2 Lugo (RA) • CARTOLIBRERIA AURORA Via C.Cicognani, 53 Ravenna • MONDO MAGICO C.so Farini, 78 Russi (RA) • LO GNOMO Via Garibaldi, 2/4 Cattolica (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Gambalunga, 51 Rimini (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Sirani, 7 Rimini (RN) • *TOSCANA:* FUMETTOPOLI Via Piave 24/26 Arezzo • HOTBIT Via Pascoli, 16 Montevarchi (AR) • SNOOPY V.le G. da Verrazzano, 39/41 Greve in Chianti (FI) • PAPERLAND Via Toscana, 4 Certaldo (FI) • BLUES BROTHERS Via Alamanni, 37 A/B/C Firenze • B.I.G. Giocattoli Via Fontana, 14 Firenze • KA-BOOM P.za Mazzini, 7 Poggibonsi (SI) • CENTRO DEL FUMETTO Via del Platano, 7 Livorno • BLUES BROTHERS Via Garibaldi, 44 Livorno • FUMETTOPOLI Via Galilei, 47 Piombino (LI) • 0-99 GIOCHI Via Manganaro, 52 Porto Ferraio (LI) • NEXUS Via Calagrande, 9 Capezzano Pianore (LU) • ANIMANIA Via Emilia 142 Grosseto • GIOCAGIO' Via Dante Alighieri, 28 Massa • L'ANTRO DEL DRAGO Via Angelini, 18 Massa • FUMETTANDO P.za C.Gambacorti, 11 Pisa • LAVARINI & C. Borgo Stretto, 9 Pisa • JOKER COMICS Via Can Bianco, 60 Pistoia • GIOCATTOLI E MODELLISMO VANNINI P.za XX Settembre, 3/A Montecatini Terme (PT) • *UMBRIA:* LA CASA DEL GIOCATTOLO Via S.Francesco, 1 Bastia Umbra (PG) • LA MIA EDICOLA Via S. Francesco, 1 Bastia Umbra (PG) • ALTRIMONDI Via Garibaldi, 60 Gubbio (PG) • STAR SHOP DISTRIBUZIONE Via S. Galigano, 29/37 Perugia • BRAMA Via Cortonese, 1/E Perugia • WARP Via del Macello, 4/A Perugia • GIOCATTOLI ROSATI DELIO Via Marconi, 181 Spoleto (PG) • LA MONGOLFIERA MODELLISMO Via D.Chiesa, 23 Terni • YOCS via Galvani, 17 Terni • *BABYSHOP Via del Rivo, 282 Terni* • *MARCHE:* DIMENSIONI X HOBBY SHOW Via Cialdini, 102 Fabriano (AN) • FULIGNI GIOCHI Via Roma FANO (PS) • TRIOZON VIDEOGAME CENTER Viale B.Buozzi, 16 P.to S.Giorgio (AP) • L'AQUILONE Via Togliatti, 4 S.Benedetto del Tronto (AP) • CARTOON CITY Via Piemonte, 28 S.Benedetto del Tronto (AP) • MEGA COMICS Via Indipendenza, 61/63A Civitanova Marche (MC) • JAPAN DREAMING Via Cecchetti, 27 Civitanova Marche (MC) • TABACCHERIA GABANNINI Via Vittorio Veneto, 62 Urbino (PS) • *MANHATTAN 63 Via Matteotti, 87 Ancona* • *LAZIO:* TOYS & VIDEO GAMES V.le Dante, 13/15 Cassino (FR) • MATIZ Via Rubino, 11 Formia (LT) • NUVOLOSO P.za L.Sabatini, 12 Albano Laziale (RM) • FUMETTO & C. Via Mazzini, 27B Monterotondo (RM) • NUOVI MONDI - M.Conti Via A.Gramsci, 45 Monterotondo (RM) • L'ANGOLO DEL COMPUTER Via Traiana, 26 Civitavecchia (RM) • MAREA-DREAM LAND Via delle Canarie, 19 Ostia Lido (RM) • MAREMOTO Via Duilio, 5 Roma • TERRA DI MEZZO Via Valtellina, 45/a Roma • GALACTUS Via Malladra, 14/16 Roma • RAM - REALTA' AVVENTURA MAGIA Via di Torrevecchia, 559/561 Roma • Libreria IL TROVALIBRI Via Aurelio Cotta, 8 Roma • ALL AMERICAN COMICS Via T.Prisco, 89 Roma • STRATEGIA & TATTICA Via Cavour, 248/250 Roma • CASA MIA via Appia Nuova, 146 Roma • PERGIOCO Via degli Scipioni 109/111 Roma • PERGIOCO Via Magliano Sabina, 28 Roma • THE GAME V.le Somalia, 112 Roma • *ABRUZZO:* STAR SHOP Via Bologna, 30 Pescara • CYBER GATE Via Elettra, 42 Pescara • *MOLISE:* CARTOLERIA TIBERIA C.so Garibaldi, 101 Isernia • LEONE Via Senarchia, 17 Isernia • *CAMPANIA:* ORCOMONDO Via Ronca, 27 Avellino • WEB OF COMICS Via Madonna dell'Olio, 24 Gricignano d'Aversa (CE) • PEGASUS 1^Trav. Siepe Nuova, 17 Frattamaggiore (NA) • LA TAVERNA DEL GARGOYLE Via della Croce Rossa, 2 Napoli • MISTER PC Via Bernini, 80 Napoli • STAR SHOP Vico Campane a Donnalbina, 7/8 Napoli • STAR SHOP Via Diocleziano, 22 Napoli • LEONETTI Via Roma, 350/351 Napoli • IL GIOCO Via Nazionale 86/88 Capaccio Scalo (SA) • *PUGLIA:* CARTOLIBRERIA QUINTILIANO Via Papa Pio XII, 44 Bari • COMICS & FANTASY Via Abruzzo, 23 Taranto • LISI & C. Via Rossini, 18 Palagiano (TA) • *SICILIA:* MAGIC FOR MAGIC C.se delle Province, 27/29 Catania • SABRINA Via Consol. Pompeo 475-Vill.Contemplazione Messina • LA CASSAFORTE DEL VECCHIO PAPERO Via Centonze 147/149 Messina • LE MANS Via Leopardi, 65 Palermo • HOBBY SHOP Via Terra Santa, 77 Palermo • TEKNODROME L.go Primavera 4/4a Palermo • THE WIZARDS Via U.Lorefice, 14 Ragusa • *SARDEGNA:* REGALI & REGALI Via Garibaldi, 35 Cagliari • TAM-TAM Via C.Alberto, 19 Sassari

e nei migliori Negozi di Videogiochi, di Giocattoli, e presso Cartolerie, Cartolibrerie e Tabaccherie

Nei negozi sottolineati vengono organizzati i Tornei Ufficiali di Magic: l'Adunanza e vi verrà insegnato il Gioco!

Per qualsiasi informazione sull'attività di Gioco Organizzato chiamate il Servizio Clienti della Wizards of the Coast Italia srl.
Tel. 02.39005006 - E-mail: wotcit@tin.it

Preparati...
LA BATTAGLIA INIZIA QUI!

Con Magic: l'Adunanza sarai il protagonista di duelli fantastici,
fra creature potentissime e magie sorprendenti!

Inizia le tue sfide con il nuovissimo Set Introduttivo per due Giocatori:
imparerai a conoscere le regole del Gioco Strategico più famoso al mondo!
Scegli fra migliaia di micidiali creature e scatenale contro i tuoi amici;
ma stai attento: per sopravvivere avrai bisogno di forza, astuzia
e... qualche trucchetto!

Magic: l'Adunanza: buttati nella mischia!

WOC25092

MAGIC
L' Adunanza®

BASE

Per qualsiasi informazione: 02.39005006
oppure visitate www.wizards.com/italy

Tutti i marchi sono di proprietà della Wizards of the Coast, Inc.
Ill. di C.Critchlow. ©2000 Wizards.

Sommario

Editore - Xenia Edizioni S.r.l.

Direttore Responsabile
Roberto Ferri
ferri@xenia.it

Responsabile Settore Console
Alessandro Rossetto
law@xenia.it

Capo Redattore
Marco Auletta
rulla@xenia.it

Redattori
Alessandro Rossetto (law@xenia.it), Andrea Della Calce (mao@xenia.it), Christian Antonini (kriss@xenia.it), Davide Corrado (konrad@xenia.it), Davide Pessach (pat.garret@xenia.it), Davide Tosini (iltoso@xenia.it), Fabio Casale (fabio.casale@xenia.it), Manuel Auletta (manuel@xenia.it), Marco Auletta (rulla@xenia.it), Massimo Monti (ilvlad@xenia.it), Massimo Nichini (nkz@xenia.it), Matteo Leccardi (teonet@xenia.it), Mirko Marangon (mirko@xenia.it), Raffaele Sogni (raffo@xenia.it), Sergio Porcellini (ray@xenia.it), Stefano Lisi (duspa@xenia.it), Thomas Mantero (mainman@xenia.it)

Segretaria di Redazione
Ellis Malavasi

Responsabile Marketing
Stefano Lisi
Tel. 0287851I Fax 02/878567
stefano.lisi@xenia.it

Progetto Grafico / Impaginazione
Alessandro Alziati / Monica Sotgiu

Redazione
Xenia Edizioni
Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel 02878512 Fax 02878567

Pubblicità
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. 0286464279 - Fax 028057626

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via G. Carcano 32 - 2141 Milano

Abbonamenti e arretrati solo con versamento su C/C postale n° 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata 31 - 20121 Milano
Tel. 0287851I
Abbonamento: 11 numeri lit. 70.000
Arretrati: doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano
N° 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70%
Filiale di Milano

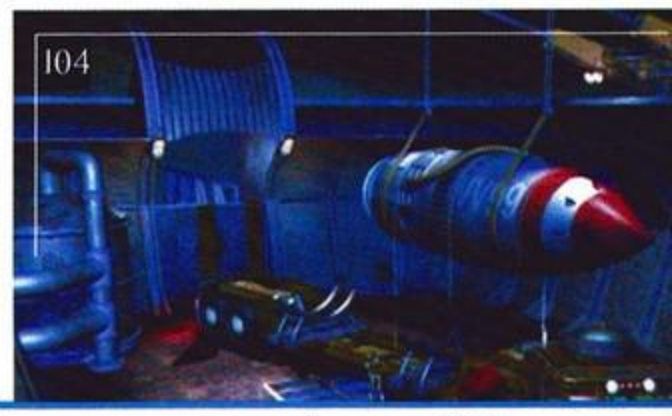
Dreamcast

Wetrix 50
Power Stone 2 64
Super Magnetic Niuniu 82

PlayStation

Vagrant Story 36
Gekido 42
Rescue Shot 46
Ronaldo V-Football 54
Colin McRae 2 58
Silent Bomber 70
Jedi Power Battles 74
Street Sk8er 2 78
Gauntlet Legends 86
World Championship Snooker 102
A Sangue Freddo 104
Destruction Derby Raw 108

Made in Japan 6
Speciale E3 20
Recensioni 14
Speciale Pokémon 92
Preview 102
L'Angolo di TGM 110
Secondamania 112
Facce Ride 113
Cheatmania 114
Scuola di Sopravvivenza:
Fear Effect 116
Posta e Risposta 128



Editoriale

UNO, DUE E... no, mi rifiuto

Ok, allora? Il titolo che stava per sgusciare fra le mie dita e la tastiera era troppo banale e, a dirla tutta, probabilmente l'avrò già usato in occasione di un'altra edizione della fiera losangelina (o losangelese?). Così, mentre cerco disperatamene di evitare di pagare per due volte l'albergo che ci ha ospitato in quel di Beverly Hills (sicuramente d'immagine, ma abbastanza dispendioso da non permettermi l'utilizzo della carta di credito per un altro mese), mi ritrovo a tirare le somme dell'ennesimo viaggio negli Stati Uniti per visitare quella che ormai è universalmente riconosciuta come la più importante manifestazione per l'ambiente videoludico a livello mondiale.

Il compito è forse uno dei più ingrati che mi sia capitato di affrontare in questo ultimo periodo – la fiera si è rivelata una sorpresa per tutti, visto che non tutto è andato come ci si sarebbe aspettato, ma vediamo di prendere le cose con calma, o almeno in ordine alfabetico.

- Microsoft: l'X-Box non c'era, se non in forma di filmati più o meno impressionanti o convincenti. La console è ancora lontana 18 mesi, per cui la casa di Guglielmo Cancelli non ha fatto che il proprio dovere, cercando di mantenere viva l'attenzione verso la propria prossima creatura ma senza sovraccaricare l'hype. Non ci resta che aspettare.

- Nintendo (piccola parentesi per portare una stampante da 70 kg in redazione): la grande N ha dimostrato, ancora una volta, che si sa e si può accontentare di un mercato chiuso come quello che si è creata. Pochi titoli ma estremamente curati per Nintendo 64, con Game Boy e Pokémon che trascinano la carovana e nessuna traccia di mammiferi acquatici o gioco-bambini avanzati. Un futuro ancora in attesa, quindi, con la casa di Kyoto che si dovrà accontentare di vendere ogni singola copia delle prossime cartucce in uscita.

- Sega: uno stand molto ben organizzato, con spettacoli, ballerini e skater e una marea di giochi di seconda generazione, che promettono molto e sembrano anche in grado di mantenere. Una grande enfasi è stata posta sui giochi online che, ahimè, sembrano destinati a rimanere confinati al di fuori dell'italico suolo, almeno per ora, finché non avremo il supporto Sega per Internet.

- Sony: ancora un buon numero di titoli per la console più venduta nella storia dei videogiochi, mentre quella che dovrebbe succederle ha lasciato un po' di perplessità. Forse l'aspettativa che si era creata era tale per cui qualsiasi cosa Sony avesse mostrato saremmo rimasti delusi, ma molti dei titoli presentati erano a uno stadio di sviluppo tale per cui non lasciavano particolarmente impressionati. Di certo, ripensando alla differenza tra i primi titoli PSX e quelli a cui siamo abituati adesso come adesso, e facendo le debite relazioni con quello che abbiamo visto e quello che ci potremo aspettare dalla nuova bimba di casa Sony, il futuro si prospetta roseo, però ciò non ci impedisce di provare una minima delusione per non essere rimasti a bocca aperta, come ci capitò invece sei anni fa, all'apparire delle console a 32 bit.

Il futuro delle console si prospetta sempre più interessante, adesso non vi resta che leggere lo speciale e passare con noi l'attesa. Buona lettura.

Alex Rossetto

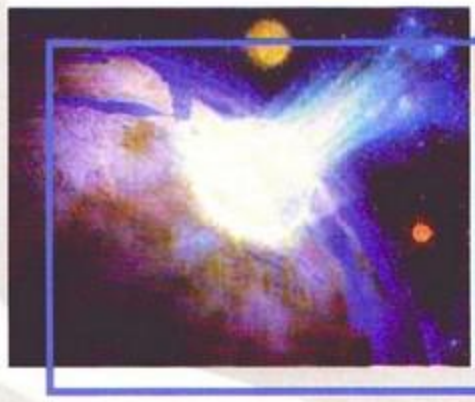
Stemperata la furia del TGS il panorama del videogame nipponico ritorna ai suoi ritmi di sempre. Sega macina una produzione via l'altra, Sony si guarda intorno con cipiglio da imperatore e Nintendo si prepara in tutta calma al salto generazionale dei propri sistemi.

Due parole prima di cominciare

La consueta tranquillità e informalità che tento di instillare ogni mese in queste pagine mi lascia piuttosto indifferente alle accese, e spesso inutili, polemiche che animano rubriche della posta e i newsgroup della grande rete. Mi piacerebbe però scoprire per quale motivo Sega non ci voglia bene. Scorrendo rapidamente gli ultimi Made in Japan risulta subito evidente quale impegno e quale energia la casa di Sonic stia impegnando nella (ri)conquista di una posizione dominante nel mercato giapponese. Una battaglia che Sega sta combattendo con lo spirito migliore, dare i giocatori quello che vogliono. Survival horror, puzzle game, RPG, una sana strategia di apertura verso il gioco in rete, insomma, una volta tanto Sega è attenta alle richieste e alle esigenze dei suoi sostenitori, trovando al contempo risorse e idee per impegnarsi in programmi ambiziosi (VMU con lettore MP3 incorporato, Internet via cavo) e titoli all'avanguardia (Shen Mu). Di tutto questo Eldorado a noi giungono solo echi, leggende metropolitane che alimentano pericolosi miscugli di sensazioni a base di invidia e complessi d'inferiorità. Sega commette di nuovo l'errore di trascurare l'Europa, fatica a considerare il vecchio continente come un mercato interessante limitando il proprio intervento ad una politica "difensiva", accontentandosi di ricavarsi un piccolo spazio dove sopravvivere nell'attesa di chi sa quale evento. Atteggiamento pericoloso, autolesionista per un settore che premia chi osa, chi tenta di costruire il proprio successo e non chi tira a campare con una manciata di killer application e qualche conversione. Forza Sega, facci cambiare idea. Noi siamo qui ad aspettare, ma tu quando arrivi?

Si dia inizio alle danze

Un box veloce veloce, giusto per scaldarsi un po', con alcune nuove info e immagini di Phantasy Star On Line, il promettente RPG per Dreamcast da giocarsi esclusivamente in rete. I server che Sega sta attrezzando potranno sopportare il carico di diverse centinaia di utenti ma ogni partita potrà ospitarne solo quattro alla volta. Il software permetterà di effettuare ricerche nei database dei server, per trovare le persone con cui si vuole giocare o anche solo per visualizzare gli indici delle partite attive e selezionare quella cui partecipare. Il lancio a livello mondiale del gioco dovrebbe avvenire nel corso dell'estate a livello internazionale, con una confezione a prezzo speciale per l'Europa, contenente sei CD che potranno essere usati come sottobicchieri coordinati.



Come Playstation, meglio di Playstation

Una delle discussioni che avevano preceduto il lancio di PS2, riguardava la possibilità di sfruttare la potenza di calcolo della nuova console per migliorare l'impatto visivo dei titoli per PSX. Diversi emulatore per PC (come il Bleem!) permettono già di utilizzare applicare alcuni effetti grafici ai giochi, ottenendo non solo una risoluzione più alta ma anche una migliore resa delle texture grazie a tecniche di interpolazione. Per migliorare la compatibilità del nuovo sistema, Sony preferì escludere simili funzionalità, lasciando comunque la possibilità, dal setup del sistema, di migliorare la resa delle texture e la velocità di caricamento dei CD. Anche se non tutti i giochi funzionano correttamente attivando tali funzioni, qui di seguito potete trovare una lista dei giochi che traggono beneficio da questa caratteristiche e quali aspetti risultano migliorati.

Titolo	Caricamento	Grafica
Ace Combat 3	Identico	Texture migliori, più dettaglio e maggiore profondità dei colori
Chrono Trigger	Più veloce	Grafica migliore
Chrono Cross	Accesso ai menù più rapido	Animazione iniziale migliorata, meno rallentamenti, è possibile vedere il volto dei personaggi
Dew Prism	Identico	Niente linee interrotte nei poligoni, nessuna compenetrazione dei poligoni
Front Mission 3	Accesso ai menù più rapido	Migliore dettaglio dei personaggi
Saga Frontier 2	Identico	Niente linee nere tra personaggi e sfondo
Vagrant Story	Accesso ai menù più rapido	Texture e dettaglio migliori
Parasite Eve 2	Leggermente migliorato	Grafica e texture migliorate
Valkyrie Profile	Identico	Alcuni personaggi appaiono più definiti
Tales of Phantasia	Identico	Maggiori dettagli nella mappa
Star Ocean 2nd Story	Identico	Maggiori dettagli nella mappa e nei personaggi
Final Fantasy VIII	Accesso al disco più veloce	Textures migliori e meno problemi di popup
Xenogears	Accesso al disco più veloce	Più profondità ai fondali 3D, texture migliorate
Final Fantasy V	Accesso ai menù più rapido	Nessuna differenza di rilievo
Gran Turismo 2	Nessuna differenza	Textures migliori e meno problemi di popup
XI Jumbo	Nettamente più veloce	Grafica più nitida
Tekken 2	Più veloce	Grafica e texture migliorate
Tekken 3	Leggermente più veloce	Texture più nitide
Ridge Racer Revolution	Identico	Grafica più nitida
Tokimeki Memorial	Identico	Qualità musica inferiore
Tokimeki Memorial 2	Identico	Nessuna differenza
Metal Gear Solid	Identico	Texture molto più nitide per fondali e personaggi
Ridge Racer Type 4	Più veloce	Migliore grafica dei replay
RayStorm	Identico	Nessuna differenza di rilievo
Einhander	Più veloce	Nessuna differenza di rilievo
Street Fighter Alpha	Molto più veloce	Identica
Favorite Dear	Molto più veloce	Identica
Densha de Go!	Più veloce	Miglioramento texture, fondali e profondità
Armored Core	Più veloce	Miglioramento texture, fondali e profondità
Bio Hazard	Tempo di caricamento dimezzato	Grafica e texture più nitide

Metal Gear Z.O.E.

Una bella carrellata di immagini tratte da Z.O.E, l'ultima fatica Konami per PS2. Dietro a questo, acronimo dall'oscuro significato, si nasconde un bel giocone spaziale a base di robottoni giganti (il nostro si chiamerà Orbital Frame), bello zeppo di azione e

combattimenti al fulmicotone. Nonostante la massiccia componente devastatoria, possiamo confidare in una trama avvincente e ricca di emozioni, visto che sono al lavoro sul gioco nientemeno che Hideo Kojima e Noriaki Okamura, due nomi che non necessitano certo di presentazioni. Lo sviluppo è ancora nelle sue fasi iniziali, quindi avremo modo di parlare ancora di questo promettente giochillo.

Irresistibile Square!

Square a mezzo della sua filiale europea ha annunciato il calendario delle uscite PSX che, è il caso di dirlo, nei prossimi mesi devasteranno il nostro portafoglio.

* Fine Giugno: Vagrant Story, disponibile in Inglese, Francese e Tedesco
* Luglio: Front Mission 3, gioco in Inglese, manuale multilingue
* Agosto: Parasite Eve 2 (giustizia è fatta!) disponibile in Inglese, Francese, Tedesco, Spagnolo e, strano ma vero, Italiano.
* Ottobre - Dicembre: Final Fantasy IX

Un capolavoro via l'altro, a ritmo serratissimo, in un crescendo inarrestabile verso il nuovo, strabiliante capitolo della saga di Final Fantasy. Potevamo chiedere di più?

Scendimi il VMU che lo suono

Era una voce di corridoio che avevamo già riportato nei mesi passati. Sega è al lavoro su una maxi VMU da 64MB (contro i 128kb di una standard) in grado di funzionare da riproduttore di file MP3. L'unità dispone di un uscita per la cuffia e un software per la riproduzione dei brani

musicali, diventando a tutti gli affetti un lettore MP3 portatile. 64MB sono una dotazione di memoria generosa in grado di contenere 15 - 20 canzoni in formato MP3 con qualità CD, oltre che a permettere il salvataggio di un'enorme quantità di dati. Nessuna informazione sul prezzo di questo gioiellino mentre è confermata la vendita a partire dai primi mesi dell'estate.

Ma te guarda che combinazione, un altro RPG

Annunciato nel corso del TGS, Napple Tale - Arsia in Daydream narra le avventura di una ragazzina finita accidentalmente nel Napple World, una dimensione parallela abitata da mostri terrificanti e strane creature (i Pokémon?).Il compito del giocatore sarà di guidare la giovane protagonista fino al mondo reale attraverso luoghi insidiosi, combattimenti e avventure di ogni sorta. Napple Tale sarà suddiviso in sei capitoli: Primavera, Estate, Autunno, Inverno, Passato e Futuro (ma cos'è il programma di linea di moda?) ognuno dei quali arricchito da diverse sotto-trame e differenti locazioni. Le ambientazione risentono di una forte componente Fantasy ma l'idea di base era di ricreare un universo che fosse a metà strada tra il Regno dei Sogno e il mondo reale. La struttura di gioco prevede, oltre ai soliti combattimenti, anche diversi puzzle da risolvere e diversi mini-game associati ad alcune delle vicende secondarie (10 - 20 in totale). Napple Tale - Arsia in Daydream avrà il supporto per il gioco via modem ma non è ancora chiaro in che modo questa funzione sarà inserita all'interno del gioco, ad ogni modo non dovremo aspettare molto per scoprirlo giacché Napple Tale sarà nei game store nipponici entro l'estate.

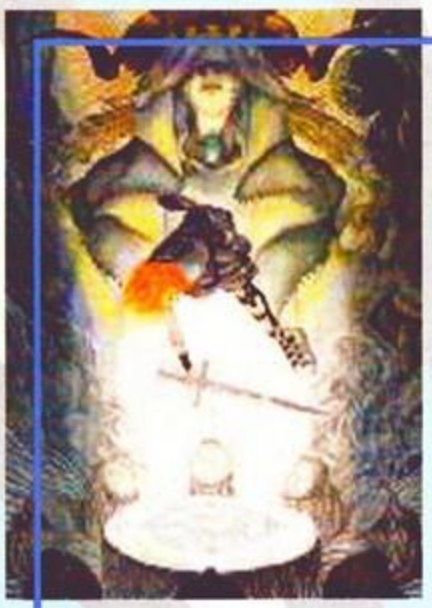
Lo scopriremo solo vivendo

La notizia non ha ancora trovato riscontro ufficiale, perciò affrontiamola con la dovuta cautela. Capcom dovrebbe essere a buon punto con lo sviluppo di Dino Crisis 2, tanto da rendere possibile la pubblicazione in jappolandia già per metà Ottobre - primi di Novembre. Smentite le voci che davano il gioco slittato su PS2, Dino Crisis 2 uscirà sulla gloriosa PSX, il cui pensionamento sembra tutt'altro che imminente.

SNK trova compagnia

Koudelka, lo spettacolare RPG - adventure per PSX di SNK, vedrà presto la luce sia negli USA sia in Europa. SNK ha, infatti, stretto un accordo con Infogrames per la pubblicazione di questo intrigante giochillo che, udite udite, avverrà in contemporanea nei due continenti nel vicinissimo mese di Giugno. Queste sono le notizie che fa piacere pubblicare!

La guerra dei mondi



Un conflitto tra due mondi molto diversi è alla base di Elder Gate, RPG per GiocoStazione firmato Konami. Eldora e Rosel sono i due mondi, abitati rispettivamente dagli uomini e degli spiriti dei morti, tenuti in equilibrio dal potere di otto spiriti elementali che presiedono le forze che governano i due universi. (fuoco, acqua, ghiaccio, tuono, terra, vento, luce e tenebra). Il compito del giocatore sarà proprio quello di ristabilire quest'essenziale equilibrio, mutato improvvisamente a seguito dell'interruzione di uno dei flussi energetici. Elder Gate sfoggia una grafica e un'impostazione molto tradizionale solo in apparenza, Konami ha introdotto nel suo RPG il Global Build System, una routine in grado di generare a caso ogni elemento grafico come fondali, mappe, villaggi e determinati eventi che andranno a influenzare la trama principale. In pratica ogni partita sarà un'esperienza diversa dalle altre, ogni volta con nuovi elementi e zone da esplorare, ampliando di molto la longevità del titolo. Nonostante quest'interessante premessa, forti dubbi rimangono sul motore grafico del gioco, dalle prestazioni modeste se confrontato con la capacità e l'esperienza di Konami. La release date è fissata a fine Giugno in Giappone mentre al momento non si sono fatti nomi di publisher per USA ed Europa.

Agguanta l'orrore, stringilo tra le mani e dimmi, che cosa provi?

Sega e Climax Graphic sono al lavoro su un survival horror dalle grandi ambizioni. La trama alla base di Illbleed parla di uno strano individuo di nome Michael, proprietario di una casa stregata (che fortuna, eh?) che ha promesso di dare un milione di dollari a chiunque riesca a passare una notte ad Illbled, questo il nome della magione, e uscirne...vivo. Nella migliore tradizione l'interno della casa è stracolmo di trappole mortali, orribili mostri, bestie feroci di ogni dimensione e ogni sorta di abominio mai concepito da mente umana. Invece che affidarsi alle solite barre di energia e a medikit vari, lo stato del vostro alter ego virtuale sarà regolato da alcuni parametri vitali. Per esempio, la frequenza cardiaca, circa 60-80 battiti al minuto in condizioni normali, comincerà a salire all'apparizione dei primi mostri, per portarvi fino a una prematura dipartita quando il cuore non sia più in grado di sostenere l'orrore e l'angoscia. Lo stesso principio sarà applicato anche ai quattro sensi e a un meglio definito "sesto senso", che vi permetterà di percepire la presenza delle creature orribili o delle trappole vicine. Uscita prevista per l'autunno insieme con un manuale di primo soccorso e rianimazione.

Waiting for Capcom

Per cercare di alleviare le pene di un'attesa che sembra non avere fine, Capcom ha rilasciato qualche nuova info su Breath of Fire IV. I personaggi principali, Ryu e Furu, saranno in grado di trasformarsi in due immensi dragoni nel corso dei combattimenti o usare la magia Dragon Summon. Una volta trasformati in draghi in due prodi avranno accesso a numerose magie legate a questi esseri leggendari, suddivise in quattro categorie: fuoco, vento, terra e acqua... insomma i soliti quattro elementi. Interessante l'opzione per combinare tra loro alcuni tipi di magie e creare delle "magic-combo" di potenza immane; in totale si potranno apprendere da alcuni Maestri o "rubare" ai nemici oltre 100 di queste combo. Altra caratteristica degna di nota, molto utile contro i boss, è il nuovo sistema di rotazione dei componenti del party, in BOFIV sarà possibile spostare in avanti i personaggi più forti o con più punti-vita anche nel durante gli scontri e far arretrare così quelli che necessitano di un po' di HP o AP aggiuntivi. Nuove informazioni appena disponibili, promesso.

Suonala ancora Konami

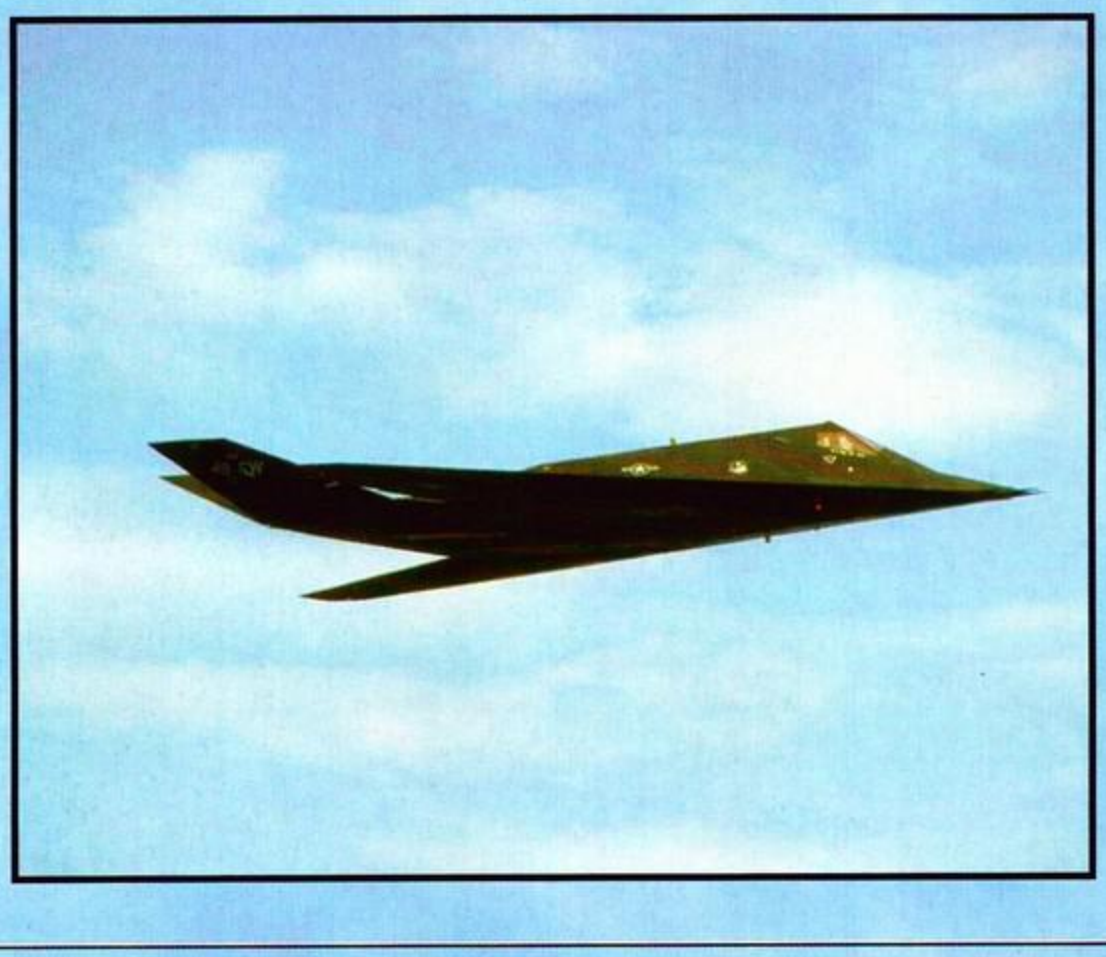
Vagonata di titoli musicali per Konami che, da qui alla fine dell'anno, farà un poderoso refresh di tutti suoi rythim game per i principali sistemi. Drum Mania 2nd Mix, Guitar Freaks 3rd Mix, Keyboard Mania e Beat Mania II DX 3rd Style, ecco la line up con cui la gloriosa soft co tenterà di rafforzare ancora di più la sua posizione nel settore dei titoli musicali.

L'affetto per l'effetto

Kadokawa Shoten, dopo la presentazione ufficiale al TGS, continua a martellare con il suo nuovo RPG per PS2, Orphen: Sorcerous Stabber spacciandolo come capolavoro assoluto. Graficamente, Kadokawa Shoten non ha tutti i torti, uno degli obiettivi principali del team di sviluppo è stato quello di spremere ben bene PS2 per tirargli fuori un impatto visivo di prim'ordine. La lista degli effetti grafici implementati è bella nutrita e accompagnata da un certosino lavoro di rifinitura della gestione delle telecamere virtuali. Garantiti combattimenti spettacolari con magie e demoni dagli effetti pirotecnici e una generosa quantità di poligoni per fondali e protagonisti. Meno convincente è sembrata invece la struttura di gioco, troppo Final Fantasy-dipendente con protagonisti che richiamo troppo l'ultimo capitolo della saga. Orphen: Sorcerous Stabber si svolge in una sorta di medioevo fantastico, dove si vestiranno i panni di un mago un po' sui generis alle prese con draghi, stregoni fuori di testa e una manciata di fedeli compagni d'avventura. A giugno nei game store nipponici.

D'Avino & Michelotti SMDGRAFICA@planet.it

Ci sono cose che non sono visibili a tutti



cose che per essere trovate ti costringono ad usare guide e strumenti molto particolari...

PLAYSTATION FORCE

la guida base per non lasciare nulla di intentato

XENIA EDIZIONI

ATOMIC PROMOTION CARD™

NON COMPRARLI...

JOYPAD CONTROLLER COLOR

CAVO SCART RGB AV-OUT

Compatibile con PLAYSTATION™
Munito di uscita Audio-Video

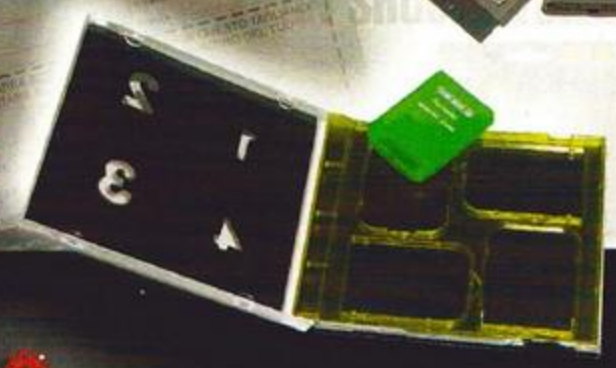
Compatibile PLAYSTATION™
Comandi digitali
Design ergonomico
Disponibile in diversi colori trasparenti

CAVO PROLUNGA JOYPAD DUAL SHOCK™

Compatibile con le console PLAYSTATION™
Opzione DUAL SHOCK™

SPACE CASE
PORTA 4 MEMORY CARD DA 1MB E DA 2MB

Custodia rigida porta memory card da 1 e 2 Mb
Contiene 4 alloggi per 4 memory



ATOMIC

TE LI REGALA

COME?
è semplicissimo

D+ INTERNATIONAL
www.dplus-int.com

RICHIEDI L'ATOMIC PROMOTION CARD AL TUO NEGOZIANTE DI FIDUCIA E LEGGI LE ISTRUZIONI RIPORTATE SUL COUPON.

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

LA PUOI TROVARE DA:

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
QUEEN COMPUTER
C.so Bolzano, 4 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza
SELENE CITTA'
V.le Prealpi, Erba (CO)
CINECITTA'
Via vallassina, 125 (MI)

COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
LUCCA
Via Milano, 23 (CO)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)

D+ CENTER
LAVORIAMO PER DIVERTIRVI

DISCO PIU'
Via Quintilliano, 29 (MI)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausana (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)

F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
TEOREMA
C.so Martiri, 29 (LC)

D+ INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20 021 Bollate (MI) Tel.02 38 199 200 Fax. 02 38 199 201

Il logo ATOMIC-ACCESSORIES e D+ INTERNATIONAL sono marchi registrati. Tutti i nomi e i loghi ivi presentati appartengono ai legittimi proprietari.

Alla fiera dell'Ovest...

NINTENDO

Cominciamo la nostra rassegna stampa con il primo dei tre colossi (gli altri due, lo sapete, sono Sega e Sony) che presenta una line up molto varia per Nintendo 64 e punta decisamente sul GameBoy Color, la console preferita dagli sviluppatori di tutto il mondo, stando alla mole di titoli presentati dalle varie software house durante la fiera. Un po' di disappunto per quanto riguarda la nuova console, il Dolphin, che tutti credevano venisse presentata ufficialmente durante l'evento losangelino e che invece rimane ancora avvolta nel mistero.
Vediamo quindi nel dettaglio le novità software e hardware dei due sistemi.
Dopo il primo esperimento, Nintendo torna alla carica con la linea **Funtastic**, ovvero il set di console trasparenti colorate: all'E3 sono stati presentati due nuovi modelli che portano a sei il numero totale di colori. Passiamo subito ai giochi dove il ruolo di star tocca senza ombra di dubbio a due seguiti con la S maiuscola, ovvero The Legend Of Zelda: Majora's Mask e Banjo-Tooje che approfondiremo più avanti. Sempre nel segno della Rare, arriveranno anche il controverso Conker's BFD, Dinosaur Planet e il rimandatissimo Perfect Dark.

Dopo avere debuttato lo scorso anno sul vecchio GameBoy, lo scoiattolo più irascibile del mondo torna in grande spolvero su Nintendo 64 e, stranamente, si tratta di un gioco decisamente cinico e "cattivo" per la console a 64 Bit del colosso giapponese, tant'è che è ruscito a "conquistare" il grado di gioco destinato a un pubblico maturo da parte della censura americana. Dopo l'avvento di Resident Evil 2 quindi, qualcosa è veramente cambiato nelle politiche di marketing della grande N, politiche opinabili che, purtroppo, l'hanno esclusa dalla corsa alla conquista di nuove fette di mercato. E non voglio nemmeno immaginare che cosa sarebbe accaduto a una storica software house come la Nintendo, se qualcuno non avesse avuto l'intuizione sui Pokémon, vero e proprio filone d'oro (destinato comunque a esaurirsi prima o poi).

Conker's Bad Fur Day è molto diverso dalla prima versione presentata nel 1998, ma alla Rare hanno preferito aggiustare il bersaglio in corsa ed è proprio questo il principale motivo di così tanto ritardo accumulato: comunque sia, questo strano arcade adventure non vedrà la luce prima di settembre.
Passiamo oltre e arriviamo davanti allo sconosciuto **Eternal Darkness**, un arcade adventure horror sulla falsariga di Resident Evil ma con la differenza fondamentale che ogni capitolo è ambientato in un'era differente, interpretando personaggi che vanno dal monaco del quattordicesimo secolo al giornalista durante il primo conflitto Mondiale.
Il giocatore avrà a disposizione la bellezza di centoventi incantesimi ma dovrà fare attenzione al loro utilizzo: è infatti presente una barra di stato denominata Sanity Meter che aumenta progressivamente se il vostro cervello viene esposto troppo frequentemente a magie e violenza. Eternal Darkness sembra un titolo davvero promettente anche perché è stato sviluppato dai Silicon Knights, famosi per avere avviato la leggenda di Legacy Of Kain su Playstation prima e PC dopo: comunque sia, il gioco verrà lanciato verso la fine di ottobre sul mercato americano e poco dopo in quello europeo.

Zelda: Triforce Series

So che molti storceranno il naso, ma forse non tutti sanno che la prima apparizione di Link sul vecchio GameBoy è considerato il miglior capitolo della serie da parecchi fan. E sotto una pressione notevole, Nintendo ha dovuto cedere e forte del suo nuovo gioiellino GameBoy Color, si appresta a riportare le avventure di Link e del mondo di Zelda sul piccolo portatile, addirittura pensando in grande con una trilogia. Ora come ora, la stessa Nintendo non ha saputo come i tre giochi verranno collegati tra loro, ma fondamentalmente l'intento dichiarato è riuscire a portare il primo capitolo della saga in tre parti sui mercati di tutto il mondo entro la fine dell'anno, facendo seguire a ruota gli altri.
Inutile dire che però, la nostra attenzione è leggermente disturbata dal nuovo capitolo per Nintendo 64, perciò perdonatemi se non faccio i salti di gioia...

Una notizia non confermata assicura che i Silicon Knights stiano già lavorando alacremente a un progetto per Dolphin, per ora top secret, ma che verrà svelato prima dell'estate prossima.
Senza troppe pretese invece, sembra il remake di **Excite Bike**, vecchio cavallo di battaglia su SNES in arrivo anche per la console a 64 Bit.

Sempre dalla Rare, vedremo il primo gioco di corse basato sui personaggi dell'universo Disney e si intitolerà **Mickey's Speedway USA**, in uscita a fine anno. L'engine del gioco pare essere rimasto sostanzialmente quello di Diddy Kong Racing.
Ancora Rare, questa volta alle prese con un mondo alternativo ancora popolato dai giganteschi rettili, in **Dinosaur Planet** (la moda di Jurassic Park non accenna a passare...). Il giocatore dovrà controllare due dinosauri dal nome di Sabre e Krystal, impegnati nella lotta per la salvaguardia del loro pianeta e della loro razza. La versione americana uscirà mentre la stragrande maggioranza di noi sarà sotto un ombrellone con i piedi bruciati dalla sabbia a tremila gradi, mentre non si sa ancora nulla di un'eventuale release europea.
Ultimo titolo Rare prima del gran finale: quando si è cominciato a

parlare di Perfect Dark scrivevo ancora le news di ConsoleMania, quindi parlo al massimo di giugno del 1998. Sembra che l'attesa per questo gioco sia finalmente terminata e, guarda caso, il gioco dovrebbe essere sugli scaffali americani proprio nel momento in cui mi ritrovo a scrivere queste ultime, interminabili pagine del numero estivo di ConsoleMania. Il gioco è in soggettiva e utilizza un engine potenziato del vecchio ma sempre validissimo Goldeneye. Perfect Dark uscirà anche per GameBoy Color anche se l'impostazione cambierà drasticamente passando a una terza persona praticamente bidimensionale.

La Blizzard invece cerca di conquistare tutti proponendo una versione console di uno dei migliori strategici in tempo reale di sempre, ovvero **Starcraft 64**. Il giocatore potrà scegliere tra tre razze differenti e affrontare la bellezza di 60 missioni (visto che per la nuova incarnazione Nintendo sono compresi l'espansione Brood Wars, più delle chicche assolutamente inedite e nuove mappe per il multiplayer (che viene giocato in modalità split screen).

Un titolo rimandato più e più volte, tanto che si pensava a una sua cancellazione, è l'arcade adventure **Kirby 64: The Crystal Shards** previsto per fine settembre. Dopo un lungo periodo di silenzio, ritorna anche la mascotte di casa Nintendo, il nostrano Mario, con due titoli originali: **Mario Tennis e Paper Mario**. Il primo titolo va ad aggiungersi alla valanga di cartucce in cui all'idraulico più amato del mondo vengono fatte compiere delle azioni scellerate: insomma, una volta cercava di salvare pupe dalle grinfie di Donkey Kong, poi è passato a prendere a calci tartarughe e gamberi con suo fratello Luigi, ha avuto un po' di mondi da esplorare e nemici da combattere (Wario), l'hanno fatto correre su dei kart, l'hanno fatto giocare a Golf e infine, prendere a calci Pikachu. Con **Mario Tennis**, la Nintendo si rigetta a capofitto nell'immediatezza e nel carisma del noto idraulico, cercando di soddisfare come al solito, anche i giocatori più esigenti, senza tralasciare il nuovo pubblico. Molto più complesso il discorso **Paper Mario** che, se non ho capito male, dovrebbe essere il seguito dell'osannato Super Mario RPG apparso qualche anno fa su Super Nintendo,

Pokémon

La follia ha ufficialmente contagiato anche la nostra penisola e i Pokémon sono prepotentemente nella vita di ogni bambino/ragazzino under 14 anni. Nintendo ha investito molto sul progetto Pokémon, se vogliamo anche rischiando parecchio ma portando nelle proprie esangui casse, una valanga di soldi che, a loro volta, hanno prodotto una valanga di giochi. Oltre all'oramai consacrato Pokémon Stadium, Nintendo pianifica di lanciare degli altri titoli per N64 che sono **Hey You Pikachu!**, e **Pokémon Puzzle** (una sorta di puzzle fighter con le bestiacce e Ash). Tutti e due entro fine anno...

Zelda: Majora's Mask

C'era sicuramente molto "hype" intorno al nuovo Zelda e Shigeru Miyamoto che, questa volta, ha seguito il progetto un po' in disparte. Molti si sono chiesti come diavolo abbia fatto il team di sviluppo di Ocarina Of Time a mettere insieme un gioco forse più grande in metà del tempo.
In un'intervista pubblicata sul magazine ufficiale online, Eiji Aounuma (il direttore di Majora's Mask) ha addirittura detto che il numero di persone utilizzato è stato anche minore del solito: "il fatto di avere usato lo stesso engine grafico di Ocarina Of Time, ci ha risparmiato un sacco di tempo, dandoci la possibilità di concentrarci di più su alcuni aspetti del gameplay e di feature che, per un motivo o per l'altro, non siamo riusciti a inserire nel vecchio episodio".
Trasportato attraverso un varco dimensionale in un universo parallelo, Link si ritroverà in una Hyrule molto diversa da quella visitata in Ocarina Of Time e, soprattutto, più pericolosa visto e considerato che una luna maledetta sta mettendo contro le pacifiche popolazioni Goron e Zora. Il compito di Link sarà quello di ristabilire l'ordine grazie anche a dei nuovi poteri magici che gli consentiranno di trasformarsi in un Goron, uno Zora o addirittura un Deku Scrub.
Una delle tante feature che il team non era riuscito a includere in Ocarina Of Time è uno scorrere del tempo più complesso: ora infatti, il giorno sarà suddiviso in tre parti invece di due, andando a creare situazioni di gioco ancora più complesse.
Alla domanda se Majora's Mask fosse l'ultimo titolo della serie Zelda su Nintendo 64, Miyamoto ha nicchiato un po' rispondendo che "la nascita del seguito di Zelda è nata dal fatto che eravamo convinti di tirare fuori altre cose sensazionali dal motore grafico realizzato per Ocarina Of Time. Con StarFox, per esempio, abbiamo sfruttato al massimo il motore realizzato internamente e abbiamo deciso che non ci si potesse fare dell'altro". Miyamoto ha poi concluso dicendo che "non abbiamo intenzione di proporre altri seguiti fino all'uscita del Dolphin".
Attendiamo quindi pazientemente la caduta delle foglie per vedere finalmente un Majora's Mask in una lingua differente dal giapponese e quindi comprensibile. Ah, il nuovo capitolo della saga di Zelda, per una migliore resa grafica, richiederà necessariamente la presenza di un'espansione per Nintendo 64.

Banjo - Tooie

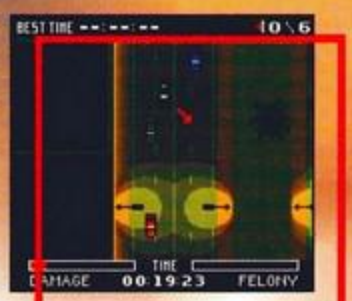
Come detto in apertura, oltre a Zelda molti attendevano con ansia anche il seguito del pluridecorato Banjo-Kazooje, arcade adventure dei Rare, sempre più "salvagente" della Nintendo in questo momento abbastanza critico per la console nera. Se già il primo capitolo aveva fatto quasi urlare al miracolo (al punto che molti utenti lo considerano tuttora uno dei migliori giochi per Nintendo 64), il seguito fa letteralmente rimanere a bocca aperta. Non ho visto nulla in movimento, ma il dettaglio palesato nelle foto mi sembra davvero ragguardevole.

Nel nuovo capitolo delle loro avventure, l'orso Banjo e il gabbiano Tooie potranno addirittura separarsi per completare degli obiettivi autonomamente: grazie anche a un nuovo sistema di incantesimi, i due potranno trasformarsi in altre bestie, abilità necessaria per portare a termine dei punti del gioco altrimenti insuperabili, solo per ricacciare quella brutta strega di Gruntilda, nella bara in cui è finita dopo il primo capitolo e dalla quale è tornata per tediare la vita dei nostri eroi.
Con i suoi nuovi personaggi (centocinquanta), una serie di gadget divertentissimi, una grafica mozzafiato e una componentistica di puzzle decisamente migliorata, Banjo-Tooje è pronto a stupire tutti a ottobre.

ma non ho veramente uno straccio di informazione al riguardo.
La nostra carrellata Nintendo si conclude per forza di cose con un elenco dei titoli GameBoy più o meno in avvicinamento in ordine rigorosamente alfabetico: **Donkey Kong Country** (conversione dell'omonimo piccolo capolavoro per SNES), **Little Mermaid Flipper** (un simulatore di flipper con testimonial La Sirenetta Disney...), il **Perfect Darkness** di cui vi ho parlato poc'anzi, il mediocre **Pocket Soccer**, un nuovo capitolo della saga di **Wario** e, dulcis in fundo, un RPG di nome **Warlocked.**

INFOGRAMES

Con l'acquisizione di GT Interactive, la line up della Infogrames è una delle più impressionanti insieme a quella della Electronic Arts. Visto che, per ovvi motivi, anche il press kit era di proporzioni abbastanza epiche, ho deciso di mantenere lo stesso ordine che non è necessariamente di importanza, dedicando dei box autonomi solo ai titoli più importanti (in questo caso Driver 2 e Alone In The Dark).
Partiamo la nostra rassegna di giochi della software house transalpina con **Hogs Of War**, un gioco di azione demenziale (già la parodia del titolo con i cani, dogs, sostituiti dai maiali, hogs) tridimensionale a turni. Se non ho capito male, la struttura è simile a quella di Worms anche se comunque non è stata fatta menzione di una opzione multiplayer: scopriremo bene di cosa si tratta nel prossimo numero dove probabilmente troverete la recensione.
Dovrebbe già essere disponibile invece, la conversione di **Driver** per GameBoy Color: lo stesso spirito della versione Playstation, ma con una città in meno da esplorare.



Rimaniamo nell'ambito dei giochi di guida ma spostiamoci su una piattaforma più potente, Dreamcast, console sulla quale Infogrames sta investendo molto, se a torto o ragione lo stabiliremo in seguito.
Cominciamo con **Cycles** che sfrutta il marchio della decennale serie **Test Drive** per proporre al pubblico della Sega un gioco di moto che gli appassionati apprezzeranno sicuramente molto, visto che è l'unico a presentare custom, moto sportive e moto da strada per un totale di più di 35 veicoli e con la licenza Harley Davidson.

Sempre per Dreamcast è in arrivo a novembre la conversione da Playstation di **Le Mans 24** Hours (per il mercato americano Test Drive Le Mans) che, almeno dalla grafica, sembra decisamente la migliore versione vista finora. Lo stesso gioco, dovrebbe già essere disponibile per GameBoy Color.
Va il suo approccio esclusivamente su Dreamcast, **V-Rally 2 Expert Version** che rispetto alla versione PSX, avrà qualche macchina in più (per un totale di ventisei) e più di ottante circuiti, oltre a una modalità multiplayer che consente lo split screen fino a quattro

Driver 2

Casualmente, ho ripreso in mano Driver non meno di cinque giorni fa (oddio proprio casualmente no, ma perché ho dovuto scrivere un articolo "comparativo" con GTA 2 sulla nostra cuginetta Nation...) e l'ho trovato proprio come l'avevo lasciato un anno fa: godibile, piacevole ed esaltante. Ed è con rinnovato entusiasmo che vi parlo di questo nuovo capitolo concepito come di consueto dai Reflections. Anche il protagonista è lo stesso Tanner del primo episodio che, questa volta, si troverà coinvolto in un'operazione di narcotraffico tra Stati Uniti e Sudamerica, pretesto che consente ai Reflection di "regalarci" quattro nuove città al posto di San Francisco, Los Angeles, Miami e New York: Chicago, Rio De Janeiro, Las Vegas e addirittura la capitale dello stato cubano, L'Havana.

Ma sebbene quattro nuove locazioni (sviluppate alla maniera dei Reflections, mica fichi) possano giustificare solo in parte l'uscita di un secondo capitolo, Driver 2 ha fatto tesoro di tutto ciò che andava nel primo e carpendo alcuni segreti dallo strano fenomeno Grand Theft Auto. In Driver 2 infatti, Tanner non si sposterà sempre e solo in macchina, ma questa volta avrà la possibilità di scendere, esplorare la città a piedi e addirittura rubare altre macchine proprio come accade, guarda un po' il caso, in Grand Theft Auto e seguito. Non si sa ancora se si possono verificare delle sparatorie nel caos cittadino a piedi, ma l'unica cosa di cui sono certo è che Driver 2 farà sfracelli, anche perché dotato di un sacco di nuove modalità speciali e una robusta modalità multiplayer. A ottobre su tutti i Playstation di prima generazione.

Alone In The Dark: The New Nightmare

Molti di voi erano ancora troppo piccoli quando la allora rampante software house francese Infogrames, pubblicò l'immenso Alone In The Dark, un'avventura horror gotica tridimensionale (un po' grezza, ma ai tempi della sua pubblicazione, fu una visione sconvolgente: non si era mai visto, su computer, un gioco del genere...) alla quale i vari Resident Evil, Silent Hill e compagnia bella devono davvero parecchio.
I tre capitoli pubblicati su PC e una versione Playstation di non mi ricordo quale capitolo hanno consacrato Alone In The Dark come una delle saghe migliori di tutti i tempi. Purtroppo però il creatore della serie Hubert Chardot ha abbandonato la Infogrames per creare i GameSquad, software house affiliata all'etichetta francese Cryo. Il risultato della "migrazione" del prode Hubert è stata la nascita e la pubblicazione di The Devil Inside, un Alone In The Dark vissuto come uno spettacolo televisivo futuristico, in cui tutto quello che succede è reale.
Il nuovo Alone In The Dark è sviluppato dagli anonimi DarkWorks e ci riconsegna un Edward Carnby (investigatore del soprannaturale e dell'occulto) in grandissimo spolvero, accompagnato per l'occasione dalla bella Aline Cedrac nella ricerca delle tavole di Abkanis, manufatti di potere soprannaturale, nascoste su un'isola che fa il verso a quella del Dr. Moureau descritta da Wells. Mostri, misteri ed enigmi attendono il nostro dinamico duo, in un'avvincente storia tra l'horror e la fantascienza.

Dopo avere visto foto e filmati, posso tranquillamente dire che questa volta, è Alone In The Dark a fare il verso alla serie di Resident Evil. Paradossalmente, la scelta dei DarkWorks non è stata simile a quella dei GameSquad con The Devil Inside, i quali sono riusciti a ricercare il feeling di Alone In The Dark: le inquadrature sono molto più simili al gioco della Capcom che all'originale, così come lo stile di gioco.
Comunque sia, il quarto capitolo di Alone In The Dark sembra comunque una golosità per palati comunque fini. Playstation, Dreamcast e GameBoy Color a novembre.

partecipanti.
In arrivo a fine agosto invece, quel sensazionale **Stunt GP** che già mi aveva impressionato molto favorevolmente lo scorso anno e che per motivi a noi ignoti, è stato rimandato fino a oggi, evitando lo scontro diretto con il pluridecorato Re-Volt.
Come il titolo della Acclaim, anche **Stunt GP** permetterà a tutti i possessori di Dremacast di compiere delle evoluzioni sensazionali (che sono poi il cuore del gioco) con salti, half pipe e tanta altra roba: il tutto ad altissima velocità in un delirio di vividi colori. Da segnalare anche l'uscita, ancora

per Dreamcast, di 4x4 World Trophy e Demolition Racer - No Exit, entrambi a luglio.
Scendiamo dalle macchine e saliamo su un astronave per la seconda volta e, per la precisione, il caccia di **Independence War** che vedrà il suo seguito pubblicato quest'inverno, ancora una volta solo per Dreamcast.
Difficile invece definire il genere di **Koudelka**: gothic/horror/RPG/sexy? Sì direi che può andare... Come look Koudelka ricorda molto una produzione Konami (e questo è un complimento) e si tratta di un RPG strategico a turni in cui un party nel quale c'è la porno-medium Koudelka, deve esplorare le rovine del monastero Nemeton. Interamente parlato e con dei filmati di ottima qualità, Koudelka arriverà a farci visita solo su Playstation a fine settembre.

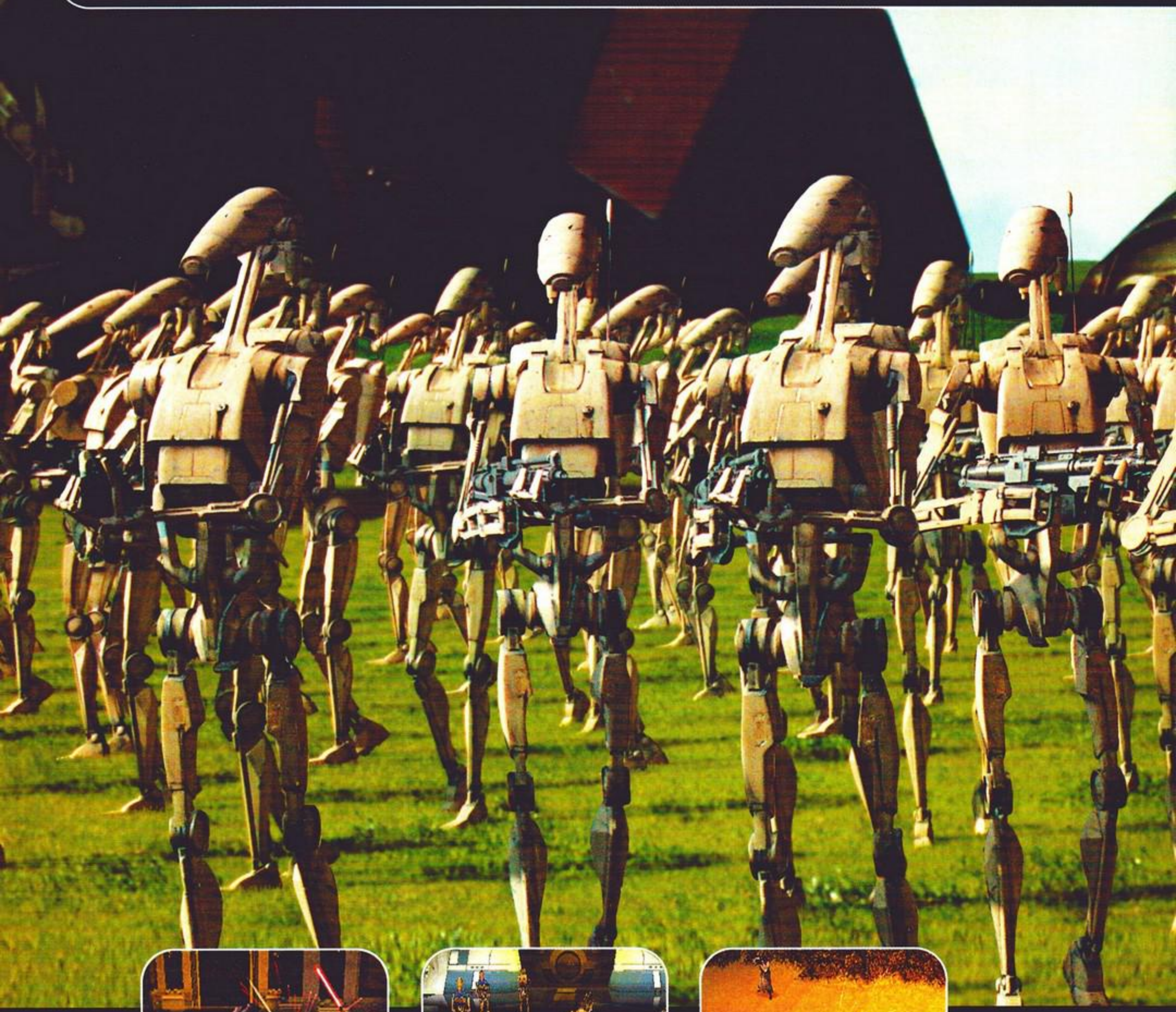
Di **Silver** e **Duke Nukem: Planet Of The Babes**, rispettivamente per Dreamcast e Playstation, parleremo più approfonditamente nel prossimo numero, mentre a luglio potremo mettere le mani sul primo titolo per

Beach Volley della collana V-Sports, ovvero **V-Beach Volleyball** per Playstation.
Non è invece prevista, almeno fino a quando qualche emittente nostrana non vorrà trasmetterla, la conversione dello spettacolo televisivo **Animorphs**, molto

Oddworld Munch's Odyssee

Ancora in alto mare a livello di sviluppo (partendo dal presupposto che il gioco verrà lanciato per primo in Europa e considerando il fatto che il lancio del PS2 nel sistema del PAL è ancora abbastanza lontano, ma questo titolo potrebbe in qualche modo essere doppiamente significativo per Infogrames /GT Interactive: l'intenzione è quella di dare finalmente al Dreamcast un gioco di questo genere (non mi sembra di avere visto ancora un arcade adventure...) e di dare uno scossone al PS2.
Questa volta è il turno di Munch, un compare del nostro vecchio Abe, mutilato di una gamba e con un impianto alieno nel cranio. Prosegue la celebre saga, cinica visione della vita degli abitanti di OddWorld dominati e in rischio di estinzione per mano di una razza aliena che ne estrae birra dalle ossa.
Ho sempre reputato la serie, fin dal primo Abe's Oddysee, un'interpretazione / denuncia dei soprusi con i quali l'umanità convive da sempre, in una chiave molto più cinica e violenta di quanto non si possa immaginare a prima vista (io personalmente mi sono sempre trovato un po' a disagio davanti alla bocca di Abe cucita...).
Non vi faremo mancare informazioni importanti appena avremo qualche cosa di più concreto per le mani: nel frattempo gustatevi le foto e sbavate...

DISTRUGGINE QUANTI NE VUOI. NOI NE CREE



Se deciderai di combattere, dovrai essere pronto a pagarne le spese.
Se il numero dei nemici non ti ha mai spaventato, ora dovrai affrontare pericolose creature aliene dalla incredibile forza.

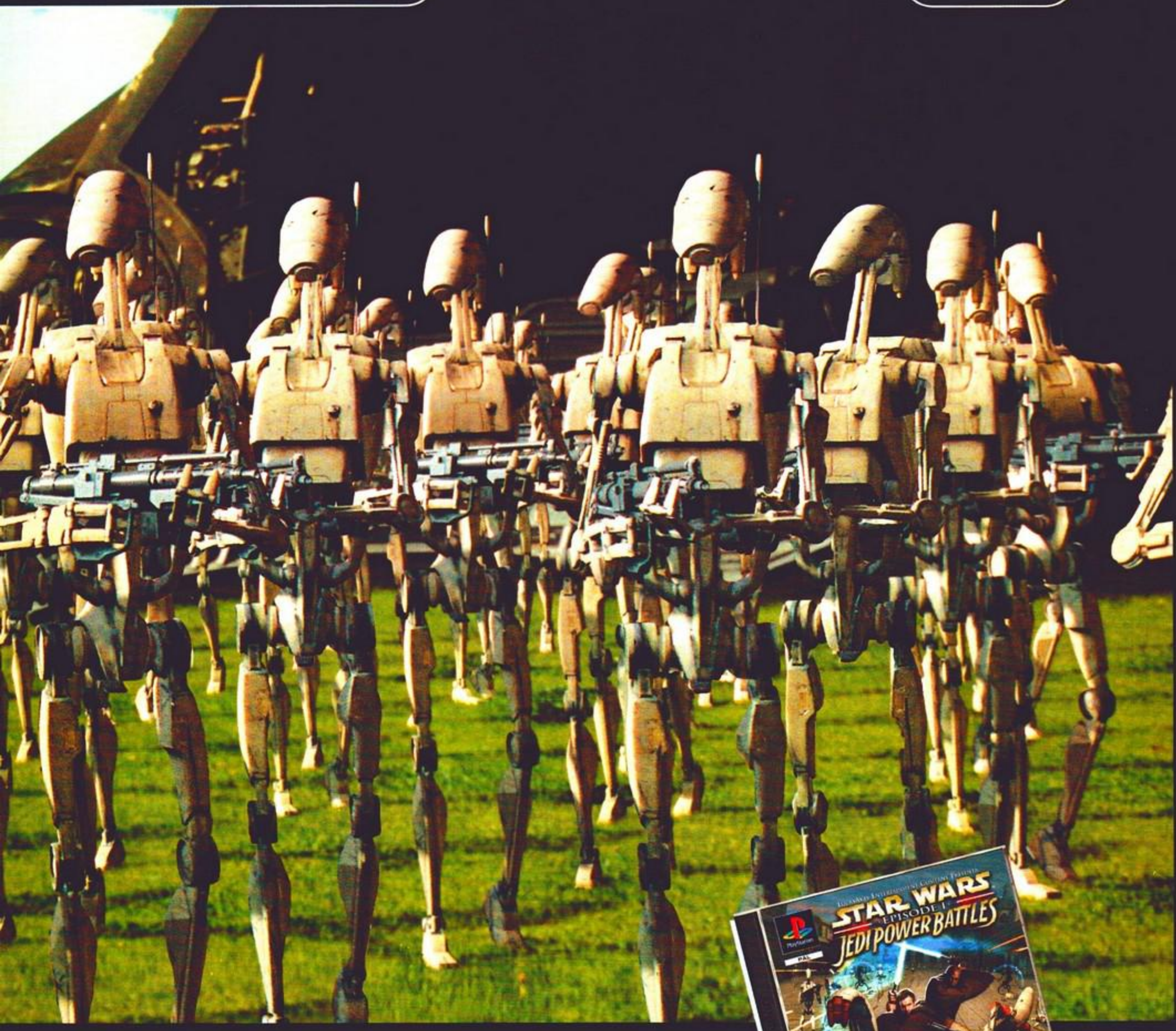
©Lucasfilm Ltd & TM. All rights reserved. Used under authorization. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

CTO
www.cto.it

PlayStation

LUCAS Arts

REMO ANCORA.



Quindi, saggio maestro Jedi: a te la scelta. Combatti.
A tuo rischio e pericolo.

STAR WARS™
EPISODE I™
JEDI POWER BATTLES™

jedipowerbattles.lucasarts.com
www.starwars.com

Looney Tunes

La presentazione dei titoli basati sulla licenza Warner comincia con **Looney Tunes: Space Race,** in uscita a ottobre per Dreamcast, gioco in cui i protagonisti delle serie Warner Bros si ritroveranno a gareggiare su dei mezzi ipertecnologici nel sistema solare Acme: il vincente avrà un supporto vitalizio del suo prodotto Acme preferito; potremo guidare Daffy Duck, Wile E. Coyote, Elmer Fudd e tanti altri con due personaggi segreti. Possibilità di multiplayer in split screen in massimo quattro giocatori, dodici piste e la possibilità di giocare a un Flipper sulla VMU.

Per Nintendo 64 invece, il Daffy Duck si lancia in una sorta di parodia del serial televisivo Buck Rogers nella sua prima apparizione da protagonista in un gioco. **Daffy Duck starring As Duck Dodgers** è una specie di arcade adventure sviluppato dai Paradigm Entertainment e che arriverà sugli scaffali a ottobre.

Accoppiata vincenete per il primo titolo che vede collaborare insieme i due personaggi di punta della scuderia Looney Tunes, ovvero **Bugs Bunny e Taz**, impegnati in un'avventura che li porterà a esplorare ben cinque differenti era storiche. Il gioco, in sviluppo da oltre un anno, uscirà per Playstation a settembre.

Sempre per Playstation ma molto più lontano come pubblicazione (si parla dei primi mesi del 2001), arriverà **Looney Tunes Sheep, Dog'n Wolf**, un action puzzle in cui nei panni di un affamato Ralph Wolf, dovremo trovare un modo per rubare le pecore al cane da gregge Sam.

Mentre starete leggendo queste righe invece, **Taz Express** per Nintendo 64 dovrebbe già essere sugli scaffali del vostro negozio di fiducia. In Taz Express, dovrete aiutare il simpatico personaggio a consegnare dei pacchi senza romperne il contenuto: il risultato è un Action puzzle molto divertente e colorato.

Arriverà nei primi mesi del duemila, il corrispettivo Playstation "terrestre" di Space Race per Dreamcast, Looney Tunes Racing.

Vi ricordate il cartone animato "la corsa più pazza del mondo" (o qualcosa del genere?)? Vi ricordate Dick Dastardly e il suo navigatore Muttley? Beh per la stragrande maggioranza di noi, quei cartoni ci hanno fatto crescere e ripenso sempre volentieri a quei "Muttley, fa qualcosa!" e il riso strozzato del cane navigatore mentre Dick Dastardly finiva carbonizzato, smembrato o investito da una macchina. Beh, è con particolare ansia che attendo questo **Wacky Races** in arrivo su praticamente qualsiasi formato esistente al mondo: Dreamcast e GameBoy Color ad agosto, Playstation a settembre. Dalle prime immagini, il gioco sembra ben realizzato e se solo saprà catturare almeno parzialmente lo spirito del cartone animato originale, potremmo trovarci di fronte una simpatica sorpresa. Chiudiamo segnalando la pubblicazione a fine anno di **Looney Tunes Collector: Martian Alert!**, in cui dovremo recuperare dalle grinfie dei soliti marziani, tutti i quaranta personaggi della Warner solo per GameBoy Color.

popolare negli Stati Uniti e che uscirà ad agosto. Sostanzialmente si tratta di action adventure in terza persona in cui i protagonisti possono trasformarsi in svariati animali e affrontare così dei livelli infestati da bestie di svariato genere, insomma la solita roba.

L'ennesimo gioco sui Puffi invece, arriverà a novembre per Playstation. Siamo quasi alla fine di questa rapida rassegna e il preambolo al gran finale lo fa un elenco dei giochi in uscita per GameBoy Color: **Xtreme Sports** (giugno in America, non si sa in Europa), UEFA 2000 (28 giugno), **Motor Harley Davidson: Race Across America** (luglio), Rocky Mountain Trophy Hunter (oddio, le simulazioni di caccia al cervo sono arrivate anche qui, comunque a fine giugno).

Chiudiamo con **Motor Mayhem**, unico titolo insieme a **Oddworld Munch**, a essere in sviluppo per Playstation 2, previsto molto avanti: addirittura l'inverno 200

THQ

Parecchia roba anche per la THQ, casa che ci ha abituato a vedere titoli di ottima qualità con altri decisamente scarsi. Vedremo se con la line-up presentata all'ultimo E3, riuscirà a riscattare questa sua fama.

Il primo titolo della nostra rassegna è **Aidyn Chronichles: The First Mage**, un RPG per Nintendo 64 davvero interessante, visto che ha partecipato al progetto di realizzazione anche Chris Klug, uno degli autori del gioco cartaceo Dragon Quest per la TSR (vecchio editore di Dungeons & Dragons, assorbito lo scorso anno dai voraci Wizards Of The Coast, famosi per il gioco di carte Magic L'Adunanza). Si tratta di un RPG tridimensionale a esplorazione libera molto vasto, nel quale si potrò interagire con svariati personaggi e avere un party di quattro elementi.

Sviluppato dagli sconosciuti H2O Entertainment, Aidyn Chronicles uscirà quest'estate al più tardi ottobre.

Non ancora definita invece la data di pubblicazione di **Championship Motocross 2001** su GameBoy Color e Playstation, seguito dell'omonimo titolo rilasciato per la console

Sony lo scorso autunno. Il tesimonial sarà il tre volte vincitore della lega AMA, Ricky Carmichael e insieme a lui avremo la bellezza di trenta piloti reali nelle tre categorie di cilindrata 125, 250 e 500 cc.
Nel momento in cui starete leggendo queste righe invece, **Croc** debutterà finalmente su GameBoy Color, mentre il suo seguito arriverà quest'autunno e forse anche oltre.

Da noi poco conosciuto, in America è invece un vero e proprio fenomeno: sto parlando di **Danger Girl**, una serie a fumetti che vede protagoniste tre prorompenti damigelle, letali come delle tarantole. La DC Comics ha ceduto i diritti alla THQ per farne un videogioco Playstation: gli amanti della serie saranno felici di sapere che la storia continua da dove è stata interrotta, ovvero dal numero 7 della serie, dando la libertà di scegliere una qualsiasi delle tre donzelle, ciascuna con abilità diverse che il giocatore dovrà sfruttare a seconda della situazione. L'uscita di questo interessante arcade adventure in terza persona è previsto per questa estate.

Il vero piatto forte della THQ è comunque la licenza della trilogia de La Casa (La Casa, La Casa 2, L'Armata Delle Tenebre), il cui titolo in originale è **Evil Dead** che per l'occasione si vede affiancare anche il sottotitolo "Hail To The King", una delle frasi preferite da Bruce Cambell (protagonista della serie) e Duke Nukem.
Evil Dead sarà un arcade adventure altamente spettacolare se adorate i film ideati da Sam Raimi, Robert Tapert e lo stesso Bruce Campbell, l'irascibile Ash: se siete degli amanti del gore e dello splatter, generi per stomaci forti, Evil Dead soddisferà la vostra voglia di sangue!

Lungo il vostro cammino che vi porterà ancora una volta a incrociare il proprio destino con il Necronomicon, potrete equipaggiare Ash con le armi che hanno reso celebre i film (ascia e fucile), nonché la leggendaria sega elettrica, vero e proprio totem generazionale.
In sviluppo per Dreamcast e Playstation, Evil Dead: Hail To The King, arriverà con molta probabilità questo autunno, ma secondo me si andrà ben oltre. Vedremo.
Il primo titolo per Playstation 2 in sviluppo presso I Volition Studios, una sussidiaria della THQ, è l'interessantissimo **Summoner**. Trattasi di un RPG molto avventuroso completamente in tre dimensioni al punto che sembra molto simile a Ultima IX per PC, ricco di inquadrature dinamiche, una storia appassionante, un buon sistema di controllo e dalla grafica abbastanza impressionante. La data di uscita è per fine anno in Giappone.

Cominciamo a parlare della solita quintalata di giochi dedicati al wrestling, che la THQ sembra tenere saldamente in pugno nel duello con la Acclaim.

Cominciamo questa sarabanda di mazzate digitali con **WWF Royal Rumble**, la conversione per console della famosa "battaglia reale" con una marea di wrestler sul ring: chi finisce fuori dal quadrato oppure schienato, viene automaticamente eliminato finché non rimane un solo pagliaccio sul ring che viene decretato vincitore. Sviluppato dagli Yukes, gli autori dell'osannato WWF Smackdown!, WWF Royal Rumbe verrà pubblicato solo su Dreamcast quest'autunno.
Per quanto riguarda il seguito ufficiale di Smackdown! invece, dovremo aspettare qualcosina di più ma nemmeno tanto e si chiamerà **WWF Smackdown!: Know Your Role**, sempre e solo per Playstation.
E Nintendo? Calma, perché THQ ne ha per tutti!
WWF No Mercy uscirà sia per GameBoy Color sia Nintendo 64: la cosa che rende No Mercy un gioco molto particolare è il fatto che, grazie all'apposito Transfer Pak sarà possibile spostare i propri giocatori dal portatile al Nintendone in modo tale da sbloccare nuove modalità di gioco e personaggi segreti.

Altra mini serie è quella dedicata agli sport estremi sponsorizzata dal network musicale MTV, tre titoli senza troppe pretese ma carini.
Cominciamo con **MTV Sports: T. J. Lavin Ultimate BMX**, con il testimonial campione delgli X-Games. Questo simulatore di bicicletta estrema vi permetterà di compiere delle evoluzioni assolutamente spettacolari, grazie anche a un buon engine di gestione del tridimensionale; quest'inverno per Playstation e GameBoy Color.
Un titolo da tenere sicuramente d'occhio è **MTV Sports: Skateboarding featuring Andy Macdonald**, un simulatore di skate che secondo il mio modesto parere darà parecchio filo da torcere al re della categoria Tony Hawk. In uscita quest'autunno per Playstation, Dreamcast e GameBoy Color.
Chiudiamo la parentesi degli sportivi con **MTV Sports: Pure Ride**, simulatore di snowboard ultra estremo (più o meno come la BMX di cui sopra...) che unisce la oramai collaudata formula di velocità senza star troppo a pensare e a un po' di musica in stile hardcore californiano con cloni e clonacci di Pennywise e Bad Religion. In autunno per Playstation e GameBoy Color (per questa versione non vale per ovvi motivi il discorso fatto sulla colonna sonora... eh!).
Siamo in dirittura d'arrivo, quindi accelero per il rush finale!
Per un pubblico più giovane, sono in arrivo tanti titoli che li faranno sicuramente felici. Scooby Doo Classic Creep Capers (Playstation, Nintendo 64, GameBoy Color a novembre), Rugrats In Paris - The Movie (PSX, GBC, N64 in concomitanza con il lancio del film nelle sale cinematografiche americane quest'autunno), Power Rangers Lightspeed Rescue (Playstation e Nintendo 64 in autunno, GBC quest'estate).

Sempre per GameBoy, arriveranno The Simpsons: Treehouse Of Horror (quest'inverno), Buffy The Vampire Slayer (autunno) e Aliens: Thanatos Encounter, un gioco basato sulla tetralogia per eccellenza (autunno).
I possessori di GameBoy Color poi, saranno felici di sapere che la THQ ha stretto accordi con le etichette più forti del mercato per portare sulla console mobile Nintendo, i giochi di maggiore successo per sistemi più potenti. Dei nomi? NBA Live 2000, Nascar 2000, MicroMachines V3 e Tomb Raider.
E con questo abbiamo finito il materiale THQ...

VIRGIN INTERACTIVE

Dopo un brutto periodo, Virgin è tornata prepotentemente alla ribalta consolidando fusioni con grosse etichette come Interplay (che infatti non ha proposto assolutamente nulla per console se si esclude MDK 2) e Capcom.
Gli affiliati Studio3 erano al lavoro su due progetti, il misterioso Silent Bomber che trovate finalmente recensito in questo numero e l'ambizioso **Tohshinden 4** che se è come il terzo è meglio che non si faccia vedere.
Un'occhiata invece la meritano i titoli della Swing, tutti molto vari. Cominciamo con **Burger Time In BedRock**, un remake del vecchio e fortunatissimo platform Burger Time con protagonisti i Flinstones, per GameBoy Color, nei negozi.
Vuole fare il centro grosso su Dreamcast con **Lodoss**, RPG fantasy basato sulla serie animata Record Of Lodoss War.

Dalle immagini a nostra disposizione si può pensare a Lodoss come un clone del fortunatissimo Diablo, ma purtroppo non si sa ancora la data di pubblicazione nemmeno a spanne: il tutto ovviamente infarcito di spezzoni della serie animata.
Non poteva mancare il solito, canonico puzzle game in una rassegna di titoli come questa, quindi gli amanti del genere godranno nel sapere che Virgin pubblicherà entro breve le versioni GameBoy Color e Playstation di **Magical Drop** (che se non vado erra-

CAPCOM

La software house nipponica non presenta grossi titoli, smentendo tutte le voci che volevano dei nuovi Resident Evil in cantiere. Cominciamo con Giga Wings, conversione dell'omonimo arcade, per Dreamcast che è già disponibile: si tratta di un classico shoot'em up a scrolling verticale, con la differenza che a firmarlo è la Capcom e non una software house qualsiasi.
Sempre uno shoot'em up a scrolling verticale e sempre per Dreamcast, Gun Bird 2 sarà pubblicato a ottobre insieme a una versione arcade. Alla Sega affermano anche che nella versione Dreamcast, oltre ai canonici otto personaggi tra i quali scegliere, si nasconde anche Morrigan dalla serie Darkstalkers.

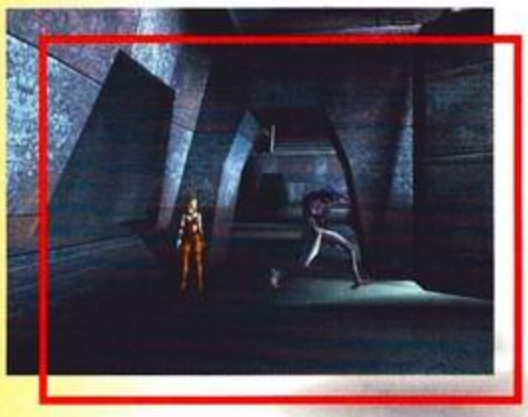
Sembra essere finita l'attesa che ci separa dall'uscita dell'attesissimo Strider 2, seguito di quel capolavoro che nel 1989 stupì mezzomondo per originalità e tecnica: si parla infatti di un mese non precisato di questa estate, quindi al più tardi settembre e solo per Playstation.

Street Fighters
Un capitoletto a parte per parlare di tutti i vari Street Fighter (forse l'unica serie che è riuscita a vendere venticinque milioni di copie in tutto il mondo dal suo esordio nel 1986) in arrivo nei prossimi mesi. Cominciamo con Street Fighter: Double Impact, la collezione su un unico CD di Street Fighter III: New Generation e Street Fighter III: Second Impact.
New Generation è una svolta netta nella serie: gli unici combattenti rimasti sono Ryu e Ken, mentre vengono introdotti nove nuovi lottatori. Visto lo scarso successo, la Capcom raddrizza la mira con Second Impact in cui riporta tutti i vecchi lottatori in gioco, introducendone due nuovi e un ripescato Akuma. Il tutto sarà disponibile a fine maggio.
Più o meno in questo stesso periodo dovrebbe essere pubblicato anche l'atteso seguito del discreto Street Fighter Ex Plus Alpha, ovvero Street Fighter EX2 Plus per Playstation che rappresenta anche la seconda volta in 3D della serie. Ventidue personaggi selezionabili da Ken a Ryu, da Doctrine Dark a Chun Li, sistema di super combo più intuitivo e tanto altro, perlomeno si spera. Intanto la Capcom ha anche annunciato la conversione per il mercato europeo di Street Fighter EX3 Plus, anche se non si sa se il lancio sarà comune a quello della Playstation 2.
Per festeggiare il sodalizio tra Sega e Capcom (la tecnologia del Dreamcast viene utilizzata per i coin op della software house di Street Fighter), l'anno prossimo i fanatici della serie potranno finalmente mettere le mani anche su Street Fighter Alpha 3, che riunirà nuovamente in un solo gioco la bellezza di trentatré personaggi.
Marvel Versus Capcom 2
Gli amanti dei picchiaduro bidimensionali che si sono sentiti traditi da quella ciofeca di Street Fighter per Playstation 2, non potranno non accogliere con incredibile entusiasmo il nuovo capitolo di una delle saghe più allucinanti della storia dei picchiaduro : Marvel Versus Capcom per Dreamcast, a fine giugno.

Ho definito allucinante questo picchiaduro per un semplicissimo motivo: non sarei mai riuscito a immaginarmi Strider contro Venom oppure Capitan Commando contro Hulk! La genialità dei programmatori della Capcom sta, effettivamente, anche in queste piccole cose, oltre al fatto di essere rimasta l'unica (insieme alla SNK) a credere ancora in questo genere. Tanto per cominciare, una sbirciatina ai numeri: 50 personaggi selezionabili non si sono nemmeno visti mai in un King Of Fighters, con l'opzione di un tag team di tre personaggi contemporaneamente! Combattimenti ultra spettacolari, mosse incredibili, veloce e furioso, Marvel Versus Capcom 2 vede dei protagonisti di tutto rispetto: Ciclope, Wolverine e Rogue degli X-Men, L'Uomo Ragno, L'Incredibile Hulk, Capitan America, Il Dottor Destino e Venom! Per la Capcom invece abbiamo Jill Valentine (presasi una pausa tra uno zombie e l'altro), Guile, Zangief, Strider, Son Son, Rubyheart e tanti altri...

to era anche un coin-op). Chiude la carrellata sui titoli della Swing con un gioco per Playstation, **Toonenstein**, parodia che vede come protagonisti i Tiny Tunes.
Il primo titolo per Playstation 2 firmato Virgin, si intitolerà **The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge**, nato dalla collaborazione dei Mythos Studios, sviluppatori dello storico X-Com e di Magic & Mayhem. In un futuro alternativo, la Terra è invasa dal canonico alieno cattivo e si ritrova sull'orlo dell'estinzione: i pochi sopravvissuti si raccolgono sotto la bandiera del Terran Liberation Army per rispedire a casa la feccia aliena a calci nel di dietro. Uno strategico in tempo reale tridimensional che vedremo a fine inverno dell'anno prossimo.

Comincia a esserci un po' di fermento anche intorno all'atteso **European Super League**, gioco di calcio per Playstation e Dreamcast che mira a infilarsi tra Winning Eleven 4 e FIFA 2000, cercando di creare scompiglio. Dalle immagini che ho potuto vedere i modelli tridimensionali sono assolutamente eccellenti, così come i giocatori che sono davvero somiglianti a quelli della realtà.
Previsto per settembre per entrambi i sistemi, European Super League vede riunite le sedici squadre del vecchio continente in un torneo molto simile al progetto che veniva ventilato prima dell'attuale nuova formula della Champions League, ovvero un unico girone all'italiana con le squadre più forti secondo il ranking UEFA. Le formazioni più blasonate sono le sedici presenti nel gioco, tra le quali Benfica, Juventus, Inter, Milan, Leverkusen, Bayern, Paris Saint Germain, Marsiglia, Real Madrid, Barcellona e altri... Insomma, sembra si tratti proprio di un titolo interessante, anche se non ho visto nessuna immagine del gioco vero e proprio, quindi tireremo le somme più avanti.



Sulla falsariga di Matrix invece, a Natale (solo per Playstation 2) arriverà **Force Of One**, liberamente ispirato al mondo cyberpunk gibsoniano, in un complicato arcade adventure.
Nei primi mesi del 2001, Virgin si getterà nella mischia dei mille giochi di guida in uscita per Playstation 2 con **Lotus Extreme Challenge** (nulla a che vedere con il leggendario Lotus Esprit su Amiga) che, grazie alla licenza della popolare casa inglese, proporrà uno stile di guida corretto basandosi sui rilevamenti segreti del team di ingegneri (che mi sa tanto di banfa, ma tant'è...). E via con un'altra software house!

FOX INTERACTIVE

Line up molto assortita quella della Fox Interactive che, forte anche delle proprie licenze televisive e cinematografiche, si appresta a invadere il mercato con una moltitudine di titoli parecchio interessanti.
Cominciamo con **Alien Resurrection** che, andando avanti di questo passo, diventerà famoso per il tie-in più ritardatario della storia (effettivamente c'è The Italian Job della SCI che si basa su un film del '69, ma tant'è...). Annunciato proprio poco dopo l'uscita del film a cavallo della stagione '97/'98, Alien Resurrection si preannuncia davvero un ottimo sparatutto in soggettiva. Le immagini che vedete sono della versione Playstation, tutte poligonali e ultra dettagliate: sono proprio curioso di vederlo in movimento e se, soprattutto, saprà ricreare il feeling con l'adrenalinico film. Disponibile per Playstation a fine anno e per Dreamcast nei primi mesi del 2001.

Buffy The Vampire Slayer è un serial televisivo per teenager che in America fa più ascolti di un telegiornale della CNN: in Italia si è visto qualche episodio di notte e vi posso garantire che rasenta l'inguardabile. Insomma, la formula della bella bionda liceale che di giorno fa la cheerleader e di notte si mette a dare la caccia a dei vampiri che riescono a distruggere il mito creato da Bram Stoker in meno di cinque minuti di visione mi ha sinceramente scocciato ma forse è perché sono troppo vecchio. Comunque sia, il gioco (un arcade adventure a sfondo horror) uscirà sia per Playstation che per Dreamcast (versione dalla quale sono tratte le foto) nei primi mesi dell'anno prossimo.
Sempre nell'ambito dello show televisivo, troviamo **World Scariest Police Chases**, un gioco di guida per Dreamcast e Playstation che strizza più di un occhio al re della categoria, Driver.
Il Pianeta Delle Scimmie è un altro telefilm abbastanza insulso che ci ha alienato qualche tempo fa e, non contenti, gli ideatori di tale obbrobrio sono riusciti a farmi passare la voglia di rileggere l'originale di Pierre Boulle, grazie a uno sconvolgente film cinematografico. **Planet Of The Apes** è un classico arcade adventure in terza persona che arriverà a infestare le nostre console (PSX e Dreamcast) non più tardi di quest'anno. Se ritardano un altro po' arrivano in tempo per il remake cinematografico.

Un discorso a parte invece, lo merita **Titan AE**, film d'animazione in uscita dopo le vacanze che ha come doppiatori Drew Barrymore (E. T., Scream) e Matt Damon (Good Will Hunting e Rounders). Titan AE è il primo gioco della Fox Interactive a essere sviluppato contemporaneamente con la pelli-

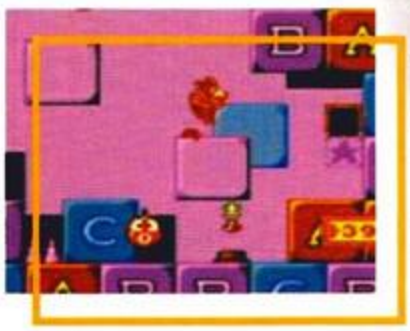
cola originale, ambientata quindici anni dopo la distruzione della Terra da parte della razza aliena Drej. Il giocatore dovrà vestire i panni di uno dei due protagonisti e affrontare una serie di enigmi nella più pura tradizione degli arcade adventure in prima persona. Solo per Playstation.
Sviluppato dai Monolith Studios, **Sanity** è un gioco in soggettiva che ci vede nei panni dell'agente sensitivo Nathaniel Cain (il rapper ICE T), impegnato nella lotta per preservare il mondo dai piani di conquista di una setta di "esper". Per Dreamcast in data da definire del 2001.
E siamo in dirittura d'arrivo con gli ultimi due titoli, decisamente degni di nota: tutti gli amanti dei Simpsons non potranno fare altro che impadronirsi di **The Simpsons Wrestling** al momento della sua uscita a fine anno per PlayStation, trattasi infatti di un picchiaduro tradizionale nel quale si può scegliere uno qualsiasi dei personaggi di Springfield e riempire di mazzate chessò, Nelson o Flanders. Mica male, eh?
Chiudiamo questa rassegna con **No One Lives Forever**, primo titolo in cantiere per Playstation 2, basato su una serie di spionaggio anni '60 (ooooh, ma che cos'è tutta questa voglia retrò?), in uscita nella primavera del 2001 e quindi avremo tempo di ritornarci con più calma.

3DO STUDIOS

Sinceramente mi aspettavo qualche cosa di più da questa software house che, purtroppo, sta cominciando a radicarsi troppo sulla serie Army Men la quale, se proprio devo dirla tutta, non è che sia poi così entusiasmante. E poi basta con tutti 'sti giochi di guerra, saranno pure soldatini...
Cominciamo con **Army Men Air Attack 2**, in uscita per Playstation e sorella maggiore nei primi mesi del 2001. Air Attack 2 è ambientato come di consueto nel mondo dei soldatini di plastica con i quali ci dilettavamo da più piccolini, ma essenzialmente si tratta di un simulatore di elicottero molto arcade, sulla falsariga della serie Strike (Soviet e Urban solo per citarne due), in cui il gancio risulta un elemento strategicamente fondamentale.
La versione PS2 godrà rispetto a quella standard, di alcune caratteristiche diverse; prima di tutto si avranno degli ambienti nuovi, ovviamente più particolareggiati e ricchi di colore, mentre in secondo luogo è stata finalmente integrata la possibilità, grazie a un engine più potente, di usare e manovrare oggetti molto più grandi rispetto al precedente episodio per Playstation. L'intelligenza artificiale usa un algoritmo più potente e complesso viste le nuove possibilità di calcolo e carico della macchina: in questa maniera i nemici sono molto più scaltri del solito.
Non si sa invece quando dovrà fare la sua apparizione il seguito del brutto da vedere, ma abbastanza divertente da giocare **Sarge's Heroes 2**, in uscita forse a fine anno per Nintendo 64 e Playstation, un po' più in là per Playstation 2.

In questa nuova versione, già graficamente più evoluta, sono presenti ben quattro nuove modalità, più tutta una serie di ritocchi che non potranno non fare felici gli amanti dei soldatini verdi più rissosi del mondo, questa volta equipaggiati anche con una modalità multiplayer tutta nuova.
La collana di Might & Magic prosegue spedita con un nuovo capitolo, ovvero **Warriors Of Might & Magic** che sostituisce il nuovissimo Crusaders. E devo dire che, dopo avere osservato le immagini per la versione PS2, sono rimasto letteralmente basito. Ci torneremo quanto prima, non appena in possesso di qualcosa che ci consenta di fare una preview esaustiva.

SCI



Vediamo cosa ha in serbo la software house autrice in passato del mitico Swiv (che, se proprio volete saperlo, verrà pubblicato per GameBoy Color), oramai più concentrata nello sviluppo di giochi per Playstation 2. Il nome SCI è inevitabilmente legato a Carmageddon che, per quest'anno, si farà vedere solo per GameBoy Color (e PC, ma a voi non interessa).
Se lo stress accumulato dalla guida vi ha fatto venire un certo appetito, perché non fare un salto da **Alfred Chicken**, il protagonista di Alfred Adventure, platform in uscita a giugno per Game Boy Color (e comunque il simpatico pollo l'abbiamo già visto su Amiga millenni fa). La storia è una tipica avventura dal sapore, è proprio il caso di dirlo, medievale: in cui il buon pennuto, dovrà salvare la malcapitata di turno dalle grinfie del cattivone di turno, in un platform classico.
La nostalgia è un sentimento che trasporta. E anche la SCI non ha resistito al fascino di Arkanoid, e lo testimonia l'imminente uscita a giugno del suo Cool Bricks, sempre per GameBoy Color.

Tra una nostalgia e l'altra, non poteva certo mancare nella line up della SCI il ritorno del vecchio **Swiv** (che molti, per anni, hanno continuato a chiamare Silkworm IV). Swiv e' il classico gioco di guerra dove a bordo di una jeep o un elicottero, dovete salvare la nostra amata Terra.
L'attenzione della nostra cara software house è ancora una volta rivolta a voi smanettoni possessori di Game Boy, con l'unica differenza che l'uscita di **Thunderbirds** è prevista per l'ultimo quarto dell'anno. Il gioco, che prende spunto dal famoso serial tv, si snoda lungo sei scenari, dove potrete, a bordo di svariati mezzi, emulare i buoni (ma veramente brutti) pupazzetti della serie.
L'ultimo gioco è il pluriannunciato e perennemete ritardatario **Titanium Angels**, un'arcade adventure dall'aspetto a dir poco eccezionale e provvisto di una trama intrigante.
Graficamente, Titanium Angels sembra fuori parametro e anche chi ha avuto occasione di vederlo in movimento, giura che si tratti di un bellissimo titolo. Carmen può compiere una vasta gamma di movimenti, arrampicarsi, saltare planare, usare fucili di precisione,

The Italian Job

Stando a quanto detto dalla Sales Curve, The Italian Job dovrebbe essere un film (vecchio) nel quale troviamo un tale di nome Charlie Broker (Michael Caine) che, appena uscito dalla galera, medita subito di rientrarci al più presto: il suo obiettivo è infatti quello di rubare oro per un valore di 4.000.000 di dollari da sotto il naso della polizia di Torino e della Mafia in un pout porri grottesco.
Da questo culto di fine anni '60 è stato tratto questo tie-in che vi catapulterà in un gioco di guida in terza persona. La struttura mi sembra, tutto sommato, speculare a quella di Driver, con l'aggiunta di un pizzico di Grand Theft Auto: il gioco è articolato in missioni in cui bisogna portare a termine svariati obiettivi, fino ad arrivare alla conclusione che è quella di un'ipotetica fuga con il portavalori. Per fare tutto questo, potrete guidare la bellezza di tredici mezzi differenti, ognuno dei quali con statistiche e valori differenti; una caratteristica sulla quale alla SCI puntano molto è l'avere una libertà pressoché totale di movimento: il giocatore può infatti andare in qualsiasi luogo della mappa in qualsiasi momento (non che in Driver fosse diverso, ma se solo si hanno da portare a termine delle missioni a tempo, voglio vedere chi è che si mette a girare come una trottola così, solo per girarsi la ricostruzione delle città). The Italian Job è diviso tre grosse zone che vanno dall'Inghilterra alla Torino degli anni sessanta, con due modalità di gioco e ulteriori tre che si sbloccheranno (come oramai tradizione di questo genere) solo quando l'avrete terminato. L'uscita è prevista per settembre.

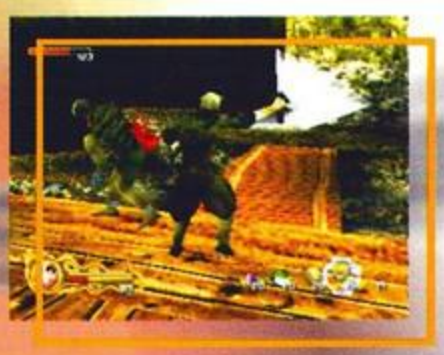
piazzare delle mine antiuomo e via discorrendo, mescolandosi perfettamente con gli elementi più strategici alla Metal Gear Solid e rompicapi degni di Tomb Raider, inquadrature cinematografiche, prima e terza persona, nonché la possibilità di fare avvicendare i personaggi (il Titan che ispira il titolo è il robottone che fa da compagnia a Carmen ed è a tutti gli effetti un personaggio) in qualsiasi momento, mandandoli per strade differenti o facendoli combattere insieme. I livelli di gioco annunciati saranno sedici, quindi un minimo di longevità che, comunque, viene allungata dalla presenza di una opzione multiplayer. L'uscita di Titanium Angels è prevista per fine anno, anche se oramai non ci crede più nessuno, per GameBoy Color e a seguire, arriverà anche quella per Playstation 2.

ACTIVISION

Licenze a manetta per la Activision: si inizia da **Spider-Man**, platform/adventure sviluppato dai capaci ragazzi della Neversoft Entertainment (Tony Hawk's Skateboarding) e per questo da tenere d'occhio. Si prosegue con **Blade**, tratto dal bel film e relativo fumetto avente come protagonista un essere metà umano e metà vampiro che si schiera con gli umani per impedire che questi vengano sterminati dalle orde impazzite di vampiri pronti a invadere il mondo. Arti marziali a manetta ed esplorazione, che possiamo chiedere di più? C'è poi **X-MEN Mutant Academy**, simpatico picchiaduro poligonale un po' troppo alla Street Fighter per i nostri gusti, ma programmato veramente molto bene.
Senza licenza ma altrettanto (e più) valido è **Tony Hawk's Skateboarding 2**. Tra le maggiori innovazioni segnalo l'editor delle arene, nuove mosse, modalità in multiplayer aggiuntive e nuovi skater, per un totale di 12. Un successo annunciato?

Continuiamo con **Tenchu 2**, prequel di Tenchu che va a rafforzare lo stile di "simulatore di ninja" in modalità stealth che tanto è divenuto di moda dopo il clamoroso successo di MGS. Avremo a nostra disposizione 21 nuove armi e oggetti, 34 missioni e abilità supplementari come nuotare, nascondere i corpi dei nemici e rubare loro le armi. Da segnalare anche l'editor di missioni, che farà felice tutti gli smanettoni più incalliti. Questa estate su tutte le PlayStation.

Star Trek Invasion è invece il primo gioco basato sulla famosa serie televisiva che appare su PSX. Il giocatore vestirà i panni di un membro del Red Squad, un gruppo di piloti scelti reclutati per mantenere l'ordine nella Federazione. Combattimenti a ripetizione quindi, dove si avrà la possibilità di guidare un gran numero di navicelle diverse seguendo nel contempo lo svilupparsi della trama. Data di uscita prevista per la fine dell'estate.



Mat Hoffman's Pro BMX è invece praticamente Tony Hawk sulla bici. Se riuscite a immaginarvi questa situazione siete già a metà del lavoro.
Pare che Disney conceda licenze ovunque, e pure in casa Activision troviamo un gioco basato su un suo famoso personaggio: **Disney/Pixar's Buzz Lightyear of Star Command**, basato sulla serie televisiva di prossima messa in onda. Usando il simpatico eroe spaziale i giocatori dovranno esplorare una moltitudine di mondi 3D fino a giungere nella base segreta di Zurg per sconfiggerlo. Uscita prevista per Natale.
Chiudiamo coi tre titoli per PS2:

Street Lethal, Gunslinger e **Orphen**, tutti previsti per la prossima primavera scaglionati a cadenza regolare. Il primo della lista è un gioco di guida con 10 circuiti cittadini ambientati in città reali. Sarà possibile creare la propria auto dei sogni assemblandola pezzo per pezzo e ci sarà la solita pletora di piste e auto nascoste. Il secondo titolo è invece un action/RPG in terza persona ambientato nel selvaggio West dove dovrete affrontare duelli all'ultimo sangue per raggiungere il nemico finale che lo ha privato di tutti i suoi averi, scegliendo durante l'avventura se intraprendere la strada del buon sceriffo oppure quella del malfattore. Il terzo e ultimo titolo annunciato all'ultimo momento è invece un action/adventure di stampo giapponese del quale non si sa quasi nulla se non che è basato su una bella serie di OAV.

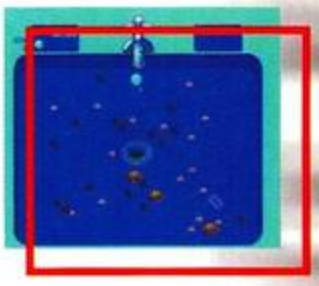
MIDWAY

Midway presenta una line up veramente molto assortita anche se, escludendo il ritorno di Mortal Kombat, non c'è nessun titolo atteso da molto tempo o qualche altro che faccia urlare al miracolo.
Cominciamo la nostra rassegna con i titoli della divisione sportiva della Midway.
Al ritorno dalle vacanze, vi farà piacere sapere che potrete giocare con la nuova versione di NFL Blitz, pronto a invadere qualsiasi sistema visto che è previsto per GameBoy Color, Playstation, Nintendo 64 e Dreamcast.
Licenza della NFL, quindi comprese tutte le 31 squadre della lega professionistica americana e i giocatori ricreati fedelmente nell'aspetto e negli attributi.

NFL Blitz 2001 continua con la sua striscia di fortunati successi legati alla formula "no refs, no rules, no mercy" (nessuna regola, nessun arbitro, nessuna pietà) aggiungendo al predecessore delle nuove animazioni, dei mini giochi, nuove telecamere e molto altro (compresa la possibilità dell'Instant Replay, ma solo su Dreamcast).
In un giorno non meglio precisato del prossimo autunno poi, gli amanti dei motori potranno mettere le mani sulla nuova licenza di Formula 1, solo per Playstation.
Visto il clamoroso successo del primo episodio, la Midway non poteva lasciarsi scappare l'occasione di pubblicare un seguito e se poi si tratta di **Ready 2 Rumble Boxing: Round 2**, tanto meglio. A novembre per Playstation, Nintendo 64, GameBoy Color e Dreamcast; è in sviluppo anche la versione per Playstation 2, ma la Sony America non ha ancora dato la sua approvazione.
Con il nuovo capitolo del simulatore di botte, la Midway aggiunge dei dettagli non trascurabili: graficamente sarà tutto molto più curato (i pugili avranno calzoncini e capelli in movimento), dodici nuovi lottatori più i vecchi undici (con un personaggio segreto), nuove mosse e combo, tre livelli di "rumble flurries".
La versione Dreamcast prevede anche di utilizzare la VMU per allenare i propri pugili e farli migliorare, mentre quella per Playstation 2 sarà graficamente molto più ricca (fotografi, cheerleaders e gente all'angolo). Vi terremo aggiornati.

Di **Gauntlet Legends** per Dreamcast ne parliamo in questo numero (mi sembra) che è la conversione diretta da Nintendo 64 con qualche abbellimento e accorgimento grafico. Nuovo capitolo invece per le peripezie dei tre mostri della serie Rampage che dopo il mezzo fiasco di World Tour, tornano alla carica su Playstation con **Rampage Through** Time che dovrebbe essere già prati-

camente disponibile nel momento in cui starete leggendo queste righe. Come al solito, la componente multiplayer è fondamentale e anche questa volta potremo dilettarci con altri due amici nell'impresa di distruzione dei tre mostroni Lizzie, George e Ralph, accompagnati per l'occasione da altre cinque bestie.
Sessanta edifici da distruggere, venti scenari che vanno dall'antico Egitto al Far West, venti mini giochi per aumentare la longevità del titolo: queste le cifre da considerare tenendo ben presente questo titolo.
Sull'onda della nostalgia, arriveranno per Nintendo 64 e Dreamcast, due pacchi (di cui il secondo solo per la console Sega) denominati **Midway Greatest Arcade Hits**, in cui gli appassionati di vecchia data saranno commossi nel potere rivedere ancora una volta titoli come Joust, Defender (e relativi seguiti) e Bubbles.



Presentato l'anno scorso a Londra (io e Mirko non eravamo nemmeno riusciti a capire come diavolo funzionasse), **Team Buddies** ha ritardato clamorosamente la sua uscita, slittando parecchio: trattasi di un puzzle arcade molto incline al multiplayer, in cui il giocatore dovrà usare al meglio il suo esercito di omini a forma di fagioli che popolano un modo tridimensionale molto dettagliato e colorato, risolvendo situazioni complicate al massimo.

Sessantaquattro livelli, diverse modalità multiplayer (in split screen), trentadue campi di battaglia suddivisi in otto mondi differenti, sessanta veicoli,trentacinque personaggi e trenta armi diverse: se non altro, i numeri sono incoraggianti.
Non stanca dei precedenti risultati, la Midway ci riprova e quest'anno tocca a **San Francisco Rush 2049** per Dreamcast, Nintendo 64 e GameBoy Color; l'unico gioco che clonandosi su sé stesso all'infinito è riuscito ad arrivare anche avanti nel tempo.

Sempre sulla stessa falsariga, arriverà anche l'altra serie del "dolore" (nel senso che è talmente brutta...), ovvero il nuovo capitolo della saga Cruis'n che questa volta diventa **Cruis'n Exotica**, nei negozi specializzati a partire da ottobre su Nintendo 64 e GameBoy Color.

Mortal Kombat Special Forces

Dopo il fiasco clamoroso di Mortal Kombat: Sub-Zero, la Midway ha cominciato a centellinare le energie e ha lasciato passare un po' di acqua sotto I punti e a giugno ci riproverà con Mortal Kombat Special Forces per Playstation.
L'obiettivo però rimane quello dichiarato di fare uscire la saga di Mortal Kombat dalla categoria dei picchiaduro uno contro uno: quindi spazio alle botte ma anche a una intricata trama ed elementi di arcade adventure, nella nuova incarnazione di uno di più controversi titoli di tutti i tempi. Il protagonista dell'avventura questa volta è l'agente Jackson Briggs, meglio conosciuto come il lottatore di colore Jax, che dovrà cercare e salvare la pettoruta Sonya Blade (vi dirò che quando ero giovane, quella tutina verde mi ha provocato più di un turbamento adolescenziale, una roba tipi "Il dolore del giovane Mao"), dalle grinfie del nemico Kano. Il gioco è articolato su cinque livelli strapieni di nemici da prendere a ceffoni, armi e semplici puzzle. Sebbene graficamente non ci sia da urlare al miracolo, questo nuovo Mortal Kombat mi intriga e, con la speranza che possa cambiare qualcosa nel panorama dei picchiaduro a scorrimento, vi rimando al mese prossimo dove con molta probabilità troverete la recensione completa.

KONAMI

Un titolo che vale tutta la line up: **Metal Gear Solid – Sons Of Liberty** per Playstation 2! ... Aspettate che mi riprenda! Ma le avete viste le foto? Avete visto quanto è figo il nuovo capitolo delle vicende di Solid Snake? Oh, mio Dio sto male... Meno male che ho tutto il tempo di prepararmi perché Sons Of Liberty è tutto quello che è stato Metal Gear Solid e molto di più, una vera esperienza tridimensionale il più vicino possibile alla realtà. Hideo Kojima ha buttato il sasso e ha nascosto la mano, visto che Metal Gear Solid 2 è stato annunciato in veste ufficiale ma senza nessun minimo di supporto da parte dei KCEJ. Insomma, non si sa veramente nulla se non l'anno della data di uscita (praticamente niente).

Passiamo oltre e occupiamoci di qualche cosa di cui il materiale ce l'abbiamo davvero. Vi ricordate l'accordo stipulato l'inverno scorso tra Microsoft e Konami per la realizzazione di giochi della prima per le console e viceversa? Se questo sodalizio ha portato allo sviluppo di Metal Gear Solid su PC (da paura!), l'universo console può beneficiare della conversione dello splendido **Age Of Empires II: Age Of Kings**, uno strategico in tempo reale ambientato nel medioevo in uscita per Dreamcast e Playstation 2.

Nato dalla collaborazione con gli Universal Studios, a novembre arriverà sui monitor di qualsiasi console, **The Mummy**, gioco arcade adventure basato sulla licenza del film con Brendan Fraser (che preferivo di più quando faceva George della Giungla...).

Sempre a novembre (e sempre su Playstation, Dreamcast, GameBoy Color), potremo finalmente mettere le mani su **The Grinch**, "una miscela esplosiva di azione, collezione, puzzle ed esplorazione".

Veramente bello sembra anche il sostituto di NBA In The Zone, **NBA 2Night** per Playstation 2 del quale si sa ben poco oltre a quello che vedete, più o meno come **Gradius III & IV** che si può arguire sia solamente una raccolta dei vecchi spara e fuggi scorrimento.

Chiudiamo la rassegna Konami (mamma mia non ho più spazio e temo che dovremo spezzare in due questo speciale!) con **Monster Force** (in uscita questa estate per PSX, DC, GBC), brillante arcade adventure basato sui personaggi horror della Universal. Vi lascio in compagnia delle splendide immagini del **Track & Field** della nuova generazione per Dreamcast e Playstation 2, dove il motion capture è stato rilevato sul velocista Maurice Greene.

SONY

Line up tutto sommato tranquilla quella di Sony, che si è preparata con ben più entusiasmo sul lancio della PS2: con questo non voglio dire che Sony stia cominciando a trascurare il numero di sistemi minori installati in tutte le famiglie del mondo. Volevo solo dire come questa fiera senza nessun grosso sussulto può essere un campanello d'allarme. Vedremo.

PlayStation

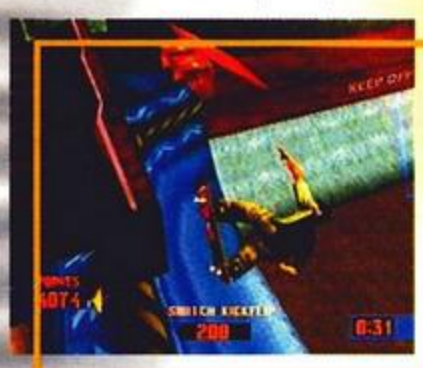
Un titolo su cui Sony punta molto (visto il recente successo di vendite di Tarzan, più di settecentomila copie) è sicuramente una nuova incarnazione di **Aladdin** sottotitolato con Nasira's Revenge. In questa nuova avventura, il nostro Aladino dovrà impedire alla maga Nasira di riportare in vita il fratello malvagio Jafar. Aladdin è un platform con elementi da arcade adventure, anche grazie alla buona ricostruzione di ambienti tridimensionali credibili.

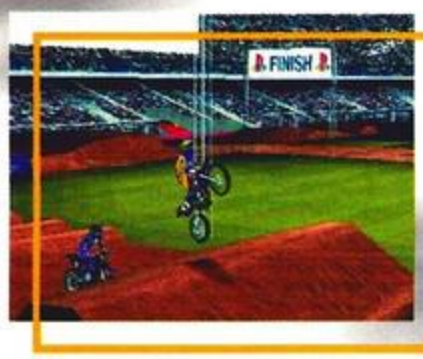
A settembre Sony distribuirà sul mercato europeo un sottospecie di Metal Gear Solid ambientato su un treno. Dalle immagini non sembrerebbe nemmeno male, quindi segnatevi il nome di questo gioco sviluppato internamente a Sony dai Suger & Racket: **Chase The Express** (il cui titolo è ancora provvisorio).

E sotto il periodo natalizio, poteva Sony non propinarci un nuovo capitolo della serie Crash Bandicoot? Certo che no, ma almeno bisogna dire che riescono a sfruttare questo personaggio tirando fuori dei titoli sempre originali. E' anche il caso di questo **Crash Bash**, un gioco basato sulla teoria dell'arena dove vince l'ultimo sopravvissuto tra Crash, Coco, Dingodile, Tiny, N. Cortex e N. Brio, tutti personaggi che abbiamo avuto il piacere di conoscere nei precedenti episodi della serie.

Ho adorato il primo (capolavoro, con le musiche di Stewart Copeland), mi sono entusiasmato per il secondo e non vedo l'ora di mettere le mani su questo capitolo terzo, intitolato **Spyro 3: Year Of The Dragon**. Spyro e l'amica Sparx tornano in una nuova entusiasmante avventura in cui, tanto per cambiare, vengono rubate le

Uova dei Draghi e toccherà come al solito al piccolo cucciolo rimettere le cose a posto. La data di uscita non è ancora stata stabilita, ma presumibilmente si tratterà di fine anno.
Dedicato a un pubblico più giovane, **Jungle Book Groove Party** insegnerà a ballare e a cantare con l'aiuto dei personaggi del Libro della Giungla, perfettamente ricreati in tre dimensioni.
Sviluppato da Ubi Soft in arrivo a novembre.
Di tutt'altra pasta sembra invece **Legend Of Dragoon**, un RPG fantasy assolutamente epico su quattro CD. Legend Of Dragoon, stando a quanto detto da Sony, garantisce al giocatore la bellezza di ottanta ore di gioco. A fine anno potremo finalmente mettere le mani su questo attesissimo titolo, sempre che non ci siano imprevisti dell'ultimo secondo.
Dal nome sembrerebbe più un picchiaduro, ma **Grind Session** è un simulatore di skateboard (oramai diventato una vera e propria mania dopo il clamoroso e inaspettato successo di Tony Hawk!) sviluppato internamente dalla Sony con la collaborazione dei Sheba Games. Graficamente carino, Grind Session avrà il suo punto forte in tutta una serie di atipiche modalità e dalla gestione delle combo con dei "boost" particolari. Sempre in tema di discipline sportive "estreme" Sony ha comunicato che in autunno pubblicherà un nuovo capitolo della saga di moto sviluppata dai Delphine Software, **Motoracer World Tour**. Questa volta, si potrà gareggiare in diverse discipline e diverse cilindrate, su strada o sterrato, per garantire la massima longevità anche con una robusta modalità multiplayer.
Sviluppato dai Picture House, **Terracon** è un action adventure tridimensionale che ci vede nei panni dell'alieno Xed, ultimo sopravvissuto di una razza estinta per mano del macchinario Terracon: trentadue livelli pieni zeppi di azione ed enigmi, per un titolo che arriverà a fine anno.

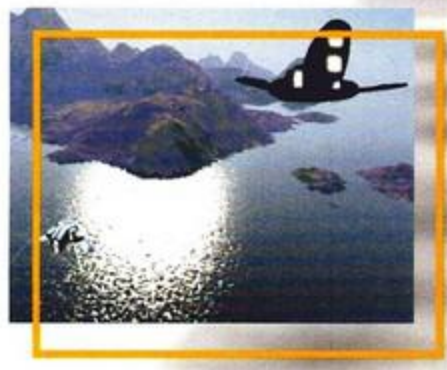




Visto il successo riscosso, Sony ha pensato e sviluppato il seguito di **This Is Football**, un mediocre giochino di calcio che non regge minimamente il confronto con il Re della Categoria Winning Eleven. Comunque sia, This Is Football 2 uscirà quest'autunno.
Chiudiamo la rassegna dei titoli Sony per la propria console a 32 Bit con **Vib Ribbon**, un titolo estremamente originale che ha fatto letteralmente gridare al miracolo, nonostante sia tutt'altro che spettacolare. Vib Ribbon è l'ultimo arrivato nella schera dei "giochi musicali" e ha come particolare curioso quell di contare su una grafica vettoriale monocromatica: addio milioni di colori, eccovi un fondo nero con linee bianche. In questo gioco completamente fuori di testa dovrete guidare un buffo personaggio (Vib Ribbon appunto) su un fondale generato casualmente partendo da un qualsiasi CD musicale abbiate inserito nel PlayStation. Chi ci ha giocato assicura che è molto più divertente di quanto si possa immaginare.

PlayStation 2

Confermata la pubblicazione per quest'autunno della versione americana ed europea praticamente in contemporanea.
Come per la versione giapponese, **Ridge Racer V** sarà il trampolino di lancio della console sul mercato. Secondo me era un pacco prima e un pacco rimane... Sempre Namco e battesimo ufficiale di **Tekken Tag Tournament** su PS2 fuori dal Giappone: sul numero scorso avrete trovato le impressioni di Marco Auletta al riguardo, quindi non spreco altro spazio e proseguo.
Drakan, dopo il discreto successo ottenuto su PC, si prepara a sbarcare anche sulla console di prossima generazione, grazie al lavoro dei programmatori di Seattle Surreal Software. Drakan (che in realtà è il "seguito di sé stesso", visto che non è la conversione della versione originale) è un RPG con degli elementi arcade: è possibile esplorare liberamente gli otto mondi previsti, sistema di manutenzione delle abilità del personaggio rivoluzionario, cinquanta missioni non lineari da completare, più di cento armi a disposizione, dodici incantesimi che il giocatore dovrà imparare e padroneggiare. Come biglietto da visita non c'è male e le foto non fanno altro che aumentare la curiosità: dovremo comunque aspettare un mesetto dopo il lancio della console.



Un misto di azione e strategia in tempo reale è invece **Dropship**, sviluppato dai Camden Studios già autori del Team Buddies che leggete in queste pagine...), in data ancora da definire.
Sotto etichetta Psygnosis sta per arrivare **Evo Rally**, un gioco destinato a far parlare molto di sé, nei primi mesi del 2001.
Passiamo al piatto forte della line up Playstation 2: premesso che non si ha ancora la minima idea di quando verrà pubblicato, Sony ha svelato ancora qualche immagine del nuovo capolavoro annunciato dei Polyphony, quel **Gran Turismo 2000** che è già il sogno di tutti gli amanti dei primi due capitoli. Le immagini rilasciate sono abbastanza incredibili, anche perché Kazunori Yamauchi (capo progetto dei vari GT) ha affermato che il framerate del gioco con la singola macchina vista nei primi demo per PS2, non verrà assolutamente scalfito dalla presenza di cinque o più veicoli. E c'è da chiesi come diavolo faranno i Polyphony a gestire così tanti poligoni e sorgenti luminose dinamiche senza perdere nella qualità delle texture e della fluidità del gioco stesso. Per il momento guardatevi le foto e sognate. Sempre in data da definire, la pubblicazione di **This Is Football**, che grazie all'hardware della nuova console potrà muovere giocatori composti dall'incredibile numero di tremila poligoni.
Altro grande ritorno è quello di una serie tanto cara ai possessori di Playstation: **Wipeout Fusion** perpetuerà la tradizione di uno dei giochi più belli della storia (quello che mi ha spinto a comprare un PlayStation), ovvero Wipeout 2097. Wip3out è stato una vera delusione (anche se nel prossimo numero dovreste trovare una piccola sorpresa in merito), speriamo quindi nel riscatto della Psygnosis e da quanto ho potuto vedere (un filmato per far vedere il lavoro svolto con una pista trasparente e le foto che vedete pubblicate), sembra davvero un gran gioco: speriamo ricrei il feeling del predecessore.

LUCASARTS

Come di consueto, la software house di San Rafael si risparmia puntando su pochi titoli ma di qualità assoluta. Ad aprire le ostilità toccherà a **Indiana Jones e La Macchina Infernale**, già visto su PC quest'inverno e ora finalmente disponibile per Nintendo 64. Alla Lucas, ci tengono a sottolinearlo, la versione per il Nintendone non sarà una semplice conversione diretta dalla versione per computer, ma godrà di qualche chicca che i programmatori della Factor 5 non hanno voluto preannunciare. Indiana Jones e La Macchina Infernale aggiunge un nuovo capitolo alla saga dell'archeologo più famoso del mondo che, in un modo o nell'altro, è riuscito a ispirare i programmatori per la tettuta Lara Croft. Perché buttarsi su una copia quando si può avere l'originale? E poi Indiana Jones è sicuramente più ganassa... Comunque sia, paradossalmente, è proprio Indiana Jones a fare il verso a Tomb Raider, visto che la struttura è più o meno la stessa: un gioco di esplorazione in terza persona dove ci si può arrampicare, saltare, nuotare e usare la frusta (!) alla ricerca di un cunicolo o di un oggetto particolare.

Passiamo invece alla consueta rassegna di titoli appartenenti all'universo di Star Wars che non erano stati mai tanti come quest'anno. Nei primi mesi del 2001, vedremo la versione per Dreamcast e Playstation di un Wipeout ambientato nell'Universo di Guerre Stellari. Si tratta di **Super Bombad Racing**, un gioco di corsa futuristico in cui si potrà scegliere tra otto piloti provenienti dai film come Yoda, Darth Maul o Boss Nass, che gareggeranno su nove circuiti situati nelle paludi di Naboo, nel deserto di Tatooine o sui tetti di Coruscant.

I Mercanti della Federazione hanno invaso Naboo e i vili Neimoidiani stanno portando la distruzione sul pacifico mondo: la gente del pianeta è stata imprigionata e uccisa, ma un gruppo di combattenti lotterà fino alla morte per riportare la libertà su Naboo. Sviluppato dallo stesso team del già fortunato Rogue Squadron, Lucas torna su Nintendo 64 con questo **Battle For Naboo**, gioco di azione ambientato negli anni di Episode I. In uscita a ottobre.

In un non meglio precisato momento dell'autunno, la Lucas pubblicherà poi il suo primo gioco per Playstation 2, ispirato dai simulatori spaziali come **Tie Fighter e X-Wing**, autori di alcune pagine memorabili nella seppur breve storia dei videogiochi. Si tratta di Episode I: Starfighter, un gioco di combattimento spaziale sullo stile dei sopraccitati titoli, ma un po' più arcade. Ne riparleremo più avanti. Una riga invece per ricordare che Jedi Power Battles, arriverà su Dreamcast in autunno.

Chiudiamo la parentesi Lucas con **Star Wars: Demolition**, un gioco di guida sviluppati dai Luxoflux, quelli di Vigilante 8 se non sbaglio. Finalmente qualcuno si è ricordato dei vecchi film, visto che questo gioco è ambientato tra L'Impero Colpisce Ancora e Il Ritorno Dello Jedi, che ci hanno fatto conoscere luoghi come Sarlacc, la Morte Nera e il Pozzo di Carkoon, luoghi dove si svolgeranno le gare (si può scegliere anche Boba Fett!). Quest'autunno su Playstation.

ELECTRONIC ARTS

Il colosso statunitense prepara il suo consueto arrembaggio al mercato natalizio con una serie di titoli decisamente intriganti. Cominciamo con un graditissimo ritorno, ovvero una nuova puntata di Medal Of Honor, titolo che ha letteralmente spopolato quest'inverno per Playstation. Si tratta di **Medal Of Honor: Underground**, sette nuove missioni in cui vestirete i panni di Manon, una ragazza appartenente all'esercito di liberazione francese, nel periodo in cui il Terzo Reich domina il Paese normanno e ha appena stretto un'alleanza con l'Italia, formando un asse apparentemente impenetrabile. In questo seguito è prevista la possibilità di interagire con un altro personaggio che vi aiuterà a superare alcuni ostacoli e sparerà addosso alle truppe naziste... Mantenuta la buona modalità multiplayer in split screen, Underground arriverà sulle nostre Playstation a ottobre/novembre.

I Westwood Studios hanno deciso di bagnare il loro esordio su Playstation 2 con un gioco che fortunatamente non ha nulla a che spartire con i vari Command & Conquer: trattasi di **Pirates Of The Skull Cove**, un simulatore di battaglie navali tra pirati dove dovrete accumulare ricchezze, esplorare sette diversi oceani e diventare il terrore dei mari. A febbraio solo su Playstation 2.

Basato sulle ultime peripezie cinematografiche di Brosnan/Bond (del quale non ricordo il nome in originale: "Il Mondo non basta"? "Il mondo non è abbastanza"? Boh...), **The World Is Not Enough** è l'occasione buona per vedere un tie in degno di questo nome finalmente anche su PC, dopo l'evidente invidia palesata nei confronti degli utenti Nintendo che hanno potuto giocare a quel piccolo capolavoro di Goldeneye in esclusiva.

Il gioco non è sviluppato dai Rare, ovvio, ma da un gruppo interno alla EA (almeno per quanto riguarda le versioni PC e PSX2) che ha utilizzato lo scheletro del motore di Quake 3 (ma la gente non è più capace di farseli da soli i motori?), per costruirci sopra un FPS dinamico che potrebbe essere definito come un Metal Gear Solid in prima persona: gadget, armi e situazioni prese pari pari dal film, per garantire il successo del Bond feeling verso un bacino di utenza nettamente superiore anche al precedente Tomorrow Never Dies. Fine anno, primi mesi del 2001 per Nintendo 64, Playstation 2 e PSX.

EA Sports

La solita valanga di titoli, tra I quali spicca senza ombra di dubbio, FIFA Soccer World Championship per il mercato giapponese Playstation 2. Le prime immagini sono assolutamente basenti: notate il dettaglio del viso dei giocatori, gli sponsor sulle maglie, numero e nome sulla schiena, cura dello stadio. Graficamente ci siamo, mi sembra, ma come al solito il problema grosso rimane la giocabilità (e anche l'inadeguatezza dell'engine). Ho potuto vedere anche tre filmati di azioni di gioco e, finalmente, l'azione mi è sembrata un po' più fluida e i giocatori cominciano a pattinare di meno.
Per il motion capture questa volta si è puntati su un vero e proprio idolo giapponese, quell'Hidetoshi Nakata che da quando è arrivato a Roma si è trasformato in un oggetto misterioso. Comunque sia, staremo a vedere come si concluderà il primo round dell'eterna lotta tra FIFA e Konami (che ha già in cantiere il nuovo Perfect Striker).

Un gradito ritorno è quello di **Knock Out Kings** simulatore di boxe che ha riscosso tanto successo lo scorso anno. In arrivo quest'inverno per PSX e PS2, Knockout Kings 2001 migliora graficamente e anche sotto alcuni punti di vista delle opzioni e del sistema di controllo.

La versione Playstation 2 invece, godrà di un particolare accorgimento grafico, ovvero i segni sul viso del pugile in tempo reale. I pugili presenti sono, come al solito, un miscuglio di campioni del passato e atleti attualmente in circolazione: Muhammad Ali, Joe Frazier, Roberto Duran, Marvin Hagler, Rocky Marciano, Joe Louis and Julio Cesar Chavez, Lennox Lewis, Floyd Mayweather, Michael Grant.
Nessuna nuova entrata e si prosegue al solito con i soliti **Madden** e NBA Live, affiancati come al solito dallo strepitoso NHL e da **Tiger Woods Golf**. Visto che tanto sono sempre gli stessi giochi e lo spazio non è certo molto, mi limito a elencare i prodotti segnalandone alcune caratteristiche peculiari per ogni titolo.

Cominciamo con un vero e proprio culto per tutti gli amanti del football americano: le foto sono veramente impressionanti, il livello grafico ha veramente raggiunto dei livelli assolutamente iper realistici. Tattiche personalizzate, coaching esasperato e realismo a manetta sono i principali ingredienti di questo cocktail esplosivo che invaderà gli scaffali dei negozi quest'autunno per Playstation, PS2 e Nintendo 64.
Passando a qualcosa di più fruibile anche dal pubblico nostrano: **NBA Live 2001**. Se già il primo capitolo del nuovo millennio aveva lasciato basiti grandi e piccini, il 2001 sembra ancora più sensazionale: guardate le foto di Tim Duncan e notate il dettaglio! Una sola parola: basentur. Oltre alla potenza dell'engine, sono stati aggiunte anche un sacco di modalità di gioco che rendono NBA Live 2001 ancora più appetibile del suo predecessore. Lo stesso discorso vale per **NHL 2001** che, per quanto non mi piaccia l'hockey (al contrario di quel matto dell'FBS), migliora di anno in anno grazie ad alcuni interventi sul gameplay, sull'engine e ad aggiunte gradite come nuove modalità di gioco. Entrambi i titoli usciranno in inverno.

Stranamente, nel press kit non c'era nessuna immagine di **FIFA 2001**, ma solo una serie di dati e foto della versione per Playstation 2 di cui vi ho parlato in apertura.

MICROSOFT

L'X-Box è oramai una realtà consacrata: la nuova generazione di console, sempre più simili ai computer casalinghi, è alle porte? Forse sì, ma come dimostra Sega con il suo progetto DreamArena, le grosse major non vogliono ancora mollare il terreno alla console di Bill Gates non senza avere prima provato praticamente tutte le soluzioni di mercato. Comunque vadano le cose da qui all'autunno del 2001 (che sembra lontanissimo, ma sono convinto che ce lo ritroveremo in casa senza quasi nemmeno accorgercene...).

	XBox	**PlayStation 2**	**Dolphin**	**Dreamcast**
CPU	733 MHz Intel Pentium III	300 MHz Emotion Engine	400 MHz IBM "Gekko"	200 MHz Hitachi SH4
ProcessoreGrafico	300 MHz nVidia	150 MHz Sony GS	200 MHz Artx "Flipper"	100 MHZ NEC PowerVR Series 2
Memoria	64 MB, unified	sistema: 32 MB RDRAM grafico: 4 MB interna suono: 2 MB	N/A	sistema: 16 MB SDRAM grafica: 8 MB SDRAM suono: 2MB
Salvataggio Dati	8 GB hard disk, memory card	8 MB memory card, HD upgrade	N/A	128 KB VMU Zip Add-On
Media	4x DVD	2x DVD	DVD	GD-Rom
Broadband Abilitato	Sì	Upgrade futuro	Upgrade futuro	Upgrade futuro
Porte Joystick	4	2	N/A	4
Porte I/O	USB modificato	IEEE1394, USB	Proprietario	Joystick propietario, Seriale I/O
Modem Analogico	Upgrade Futuro	Upgrade Futuro	N/A	56k
DVD Movie Playback	Interno	Driver su memory card	No	N/A
Supporto HDTV	Sì	Limitato	N/A	No
Lancio americano	Autunno 2001	Autunno 2000	Primavera 2001	Disponibile

Come si può notare dalla tabella riassuntiva, l'X-Box fa veramente paura: inoltre sono già moltissimi gli sviluppatori che hanno dato il loro consenso a sviluppare titoli per la nuova console Microsoft. Recentemente, alcune voci incontrollate hanno dato Microsoft e Sega molto vicine al firmare un accordo per il quale la società giapponese potesse "unirsi" alla Microsoft e il progetto si sarebbe potuto trasformare in un Dreamcast 2... Ovviamente si tratta di bufale colossali.

EIDOS

Incredibile a dirsi, ma la casa inglese non aveva nessun gioco con protagonista Lara Croft! Che sia giunta l'ora di abbandonare la pettoruta esploratrice? Io non penso proprio, anzi ho idea che i programmatori si stiano preparando alla grande per il quinto episodio per PS2, tratto probabilmente dal futuro lungometraggio in via di definizione. Non mancano comunque i prodotti di rilievo, iniziando per un progetto indicato alla fascia di utenti più giovani avente come protagonisti i famosi dalmata del cartone animato Disney. Intitolato **102 Dalmatians: Puppies to the Rescue**, sarete impegnati nei panni di un piccolo cucciolo che parte indomito al salvataggio dei suoi fratellini, caduti nelle grinfie della cattiva Crudelia. Sviluppato da Crystal Dynamics con il supporto di Disney Interactive è previsto su PSX per la fine dell'anno.

Cambiamo completamente genere per un nuovo simulatore automobilistico, **F1 World Grand Prix 2000** che potendo contare sulle licenze ufficiali FIA parte già come serio candidato a prossimo blockbuster di categoria. Saranno presenti tutti i dati aggiornati all'anno 2000 e molta attenzione è stata posta nello sviluppo dell'intelligenza artificiale e nel modello di guida. Il gioco è sviluppato da Eutechnyx ed è previsto per PSX entro fine anno.

Grazie al buon successo ottenuto dal primo capitolo appena uscito per PlayStation, ecco che Kronos ed Eidos raddoppiano con una nuova puntata di **Fear Effect: Retro Helix**. Seguendo una moda abbastanza diffusa il gioco è il prequel del primo capitolo, nel quale verremo a conoscenza di come i tre protagonisti si siano incontrati e di come sia nata la loro vita di mercenari. Oltre ai tre conosciuti personaggi di Fear Effect verrà introdotta una nuova sexy eroina, Rain Qin, compagna di Hana dal fisico invidiabile. Visto che al sottoscritto non era piaciuta troppo la realizzazione tecnica dell'originale, ecco che Kronos ha deciso bene di rinnovare il suo Motion FX con il nuovo Motion FX3D, implementato su otto locazioni inedite, con più di 800 angoli di ripresa e 120 minuti di sequenze animate. Non ci resta che attendere fino all'inizio del 2001, periodo di uscita previsto su PSX.

Non c'è Tomb Raider 5 ma gioite, abbiamo di nuovo tra noi Raziel, nel seguito intitolato fantasiosamente **Legacy of Kain: Soul Reaver II**. Il nostro eroe sarà chiamato nel passato per scoprire come si sono evoluti i rapporti tra i clan e come sia stato possibile che Kain abbia conquistato il potere. Per aumentare la giocabilità del prodotto sono state migliorate le tecniche di lettura dei dati, questa volta ancora meno soggetti a interruzioni e caricamenti, sono state inserite nuove armi e magie a nostra disposizione, comprese nuove abilità e nuovi poteri da assimilare con la Soul Reaver. Attendiamo con impazienza una versione di prova.

Non c'è solo Konami a produrre giochi di atletica, e quale migliore occasione per Eidos di buttarsi nella mischia se non in concomitanza delle Olimpiadi estive a Sydney? Intitolato giustamente **Sydney 2000**, il gioco per PSX ormai pronto per essere messo in commercio, rientra all'interno di un vasto contratto della durata di sei anni grazie al quale Eidos ha ottenuto i diritti di sfruttamento dell'immagine olimpica in molteplici forme. Sviluppato dagli Attention To Detail in quel di Warwick, Inghilterra, il gioco punta logicamente molto sul multiplayer implementato fino a otto giocatori oltre che sulla fedele riproduzione di molte delle più famose discipline di atletica e non. Grazie alla licenza ufficiale le animazioni dei personaggi sono state effettuate in motion capture filmando veri campioni olimpici e la grafica in alta risoluzione garantisce un grado di elevato realismo.

Concludo la sezione Eidos con un'altra licenza Disney, **Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour**, sviluppata dai capaci ragazzi della Crystal Dynamics e prevista per la fine dell'anno su PlayStation. Anche qui ci ritroviamo di fronte a un gioco di corse multigiocatore dai toni spensierati e divertenti, in cui i protagonisti saranno presi dai personaggi delle attrazioni Walt Disney World.

Nel gioco troverete otto circuiti originali che riprendono le ambientazioni presenti in tali parchi di divertimenti come per esempio I Pirati, La Casa Stregata, Le Montagne Spaziali e altro da affrontare anche in split screen sfidando un amico.

CODEMASTERS

Il campionato di calcio è appena finito e se tra di voi c'è qualche avvelenato che non ha sopportato il modo in cui è terminato ecco la possibilità di creare il vostro torneo personalizzato con il nuovo **LMA Manager 2001**. Con questo gioco sarà possibile giocare i campionati di 32 paesi europei visitando i 300 stadi disponibili e gestendo più di 8000 giocatori ufficiali. Non manca la presenza di sezioni 3D in grado di mostrare lo svolgimento delle varie partite così come la possibilità di intervenire in ogni momento con tattiche e sostituzioni compiute in tempo reale. Uscita prevista per la versione italiana entro la fine dell'estate per PSX.

Passiamo ai pugni di **Mike Tyson Boxing**, in uscita entro luglio e avente come testimonial d'eccezione il famoso e sconsiderato campione americano. Presenti come era facile prevedere una modalità Carriera e Allenamento, con oltre 90 pugili da affrontare sparsi per le tre classi di peso più famose. Inizialmente saranno disponibili solamente 24 personaggi, mentre gli altri dovranno essere sbloccati con la modalità Carriera. Ogni pugile sarà caratterizzato da tecniche personalizzate e da una media di 12 diversi colpi che sarà possibile customizzare in base allo stile di combattimento preferito dall'utente. Lo stesso gioco uscirà in Europa col titolo **Prince Naseem Boxing**... Ecco dov'era finito.

Torniamo ai motori, genere familiare per la software house inglese, con **WTC World Touring Cars** per PlayStation. Il gioco si pone come versione potenziata e internazionale di TOCA, visto che saremo alla guida di macchine da Gran Turismo sfidando 42 avversari in giro per il mondo, su ben 23 tracciati mondiali Per quanto riguarda le case costruttrici saranno presenti Audi, Dodge, BMW, Alfa e Chrysler, tutte riprodotte maniacalmente, con i rumori dei motori registrati direttamente nei laboratori prova dei rispettivi costruttori e con un motore grafico in grado di gestire condizioni atmosferiche variabili, deformazioni della scocca in caso di urti e guasti meccanici.

L'ultimo gioco presentato è uno strategico in tempo reale chiamato **World War 2: Operation Overlord** (titolo non definitivo) in cui potrete ricoprire il ruolo dell'Alleato o stare con l'Asse e combattere su oltre 70 campi di battaglia impiegando 96 diverse unità. Sviluppato dai Red Lemon è previsto per l'autunno.

UBI SOFT

La Ubi Soft comincia gagliarda con **All Star Tennis 2000**, una simulazione che permette ai giocatori di impersonare o confrontarsi con i migliori tennisti di ogni parte del mondo, affrontandoli in veri e propri tornei professionali. Disponibilità a partire da fine giugno.
Passiamo a **Batman Vehicle Adventure** (titolo provvisorio) che permetterà al giocatore di utilizzare i mezzi più tecnologici e sofisticati impiegati da Batman per sconfiggere le forze del male in un'avventura totalmente 3D. Disponibile da ottobre.
Disney's Dinosaur rappresenta l'ennesima licenza affidata da Disney a sviluppatori esterni, basata questa volta sull'imminente film d'animazione totalmente in computer grafica. Si tratta di un'avventura interattiva, ricca di sequenze cinematografiche tratte direttamente dal film e composta da 11 livelli di azione, in cui i giocatori dovranno unire le abilità fisiche dei tre protagonisti per riuscire a sconfiggere i dinosauri nemici incontrati in località sconosciute durante la loro spedizione. Non finiscono qui le collaborazioni con Disney, visto che sarà disponibile entro l'autunno anche **Donald Duck- Quack Attack**. I giocatori guideranno lo sfortunato papero attraverso 4 mondi per un totale di 24 livelli. Paperino inizia ciascun livello ipotizzando che ogni cosa vada per il verso giusto, ma ovviamente nulla va come dovrebbe e quindi il suo umore e le sue capacità varieranno a seconda del proseguire del gioco.

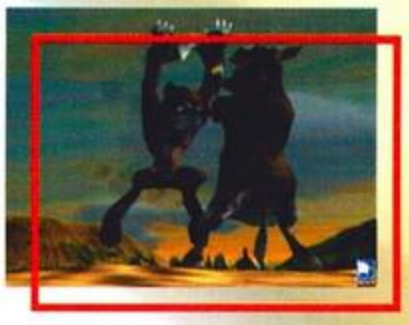
Sembra che non ci sia sviluppatore che non abbia in cantiere un gioco di guida, e quindi anche Ubi Soft si fa sentire con il suo **F1 Racing Championship**, che vanterà la licenza ufficiale della FIA e quindi tutti i dati relativi ai piloti "veri" della stagione in corso. Di tale prodotto è prevista anche la versione PS2, che proporrà le solite incredibili migliorie che promettono in questo caso i PR. Disponibili entro fino anno.
Cambiamo genere e piattaforma per sbarcare nel campo dei giochi d'azione con l'ultimo prodotto di David Braben, **Infestation**. La Terra è messa sotto da degli schifosi alieni e sta a noi liberarla dalla tirannia. Il gioco proporrà un mix tra azione e strategia con 6 veicoli da utilizzare, 30 specie di extraterrestri e più di 15 armi. Longevità assicurata da 22 missioni in 22 ambienti differenti con più di 40 ore di gioco effettive, senza contare il plus offerto dalla modalità multiplayer.
Ubi Soft non manca poi di osservare con attenzione il mercato e, conscia dell'interesse suscitato dagli sport estremi, ecco in cantiere **Max Surfing 2000**. Previsto per luglio, il gioco si propone come arcade ma anche fedele simulazione del mondo del surf, rispettando tutte le norme e i regolamenti dell'Association of Surfing Professionals.
Di ben altro calibro e con alte aspirazione si presenta invece **PeaceMakers** per PS2, una simulazione realistica dei conflitti moderni. Progettato in real-time 3D questo gioco di strategia permette al giocatore di ricoprire per la prima volta il ruolo delle forze internazionali d'intervento tipo caschi blu. Finalmente potremo farci sparare addosso senza poter rispondere al fuoco.
Dopo tutti questi giochi siamo arrivati al più popolare prodotto della casa francese, il simpatico Rayman, pronto a invadere PlayStation e PS2 con due prodotti differenti basati però sullo stesso personaggio. Per PSX avremo **Rayman 2: The Great Escape** conversione del titolo già recensito per Dreamcast, mentre per PS2 c'è il "semplice" **Rayman**. Per questa edizione Rayman sarà interamente non lineare, offrirà una varietà di mondi, di azioni e di passaggi segreti inediti. Niente di sconvolgente quindi, ma un buon banco di prova per saggiare le potenzialità tecniche della console.
Nuovo gioco e nuova licenza cinematografica, anche se questa volta non Disney, ma bensì DreamWorks con **Gold and Glory: The Road to El Dorado**, adattamento in chiave azione/avventura del film d'animazione in uscita tra qualche mese. I due protagonisti Tulio e Miguel dovranno superare 20 livelli pieni di trappole, nemici e insidie fino ad arrivare a El Dorado. Grafica poligonale e un sistema di narrazione basato su flashback che utilizzeranno sequenze tratte dal film d'animazione completano il gioco previsto per il tardo autunno.

ACCLAIM

Per la serie "gli sport che piacciono tanto a tutti" abbiamo **All-Star Baseball 2002**, previsto per PS2 entro aprile 2001. Visto il successo che riscuote questo port da noi direi di passare a **Jeremy McGrath Supercross 2000**, che avvalendosi dell'otto volte campione dell'AMA può contare su circuiti disegnati appositamente dal fuoriclasse per il gioco e numerose altre amenità. Disponibile questa estate per PSX. Sempre lo stesso individuo sponsorizza poi **Freestyle Motocross: McGrath vs. Pastrana**. Qui non sarà importante vincere la gara arrivando primi, ma totalizzare il maggior numero di punti compiendo numeri funambolici in sella alla moto, confrontando il "vecchio" ed esperto McGrath con la nuova stella delle due ruote Travis Pastrana.

Rimaniamo nel campo degli uomini forti e temerari con **ECW Anarchy Rulz**, simulazione di wrestling prevista per la fine dell'estate su PSX. Non so voi ma noi non ne possiamo più del wrestling, visto che veniamo inondati quasi mensilmente da 'sta roba. Per fortuna che possiamo continuare con gli schiaffi, questa volta portati con maggiore classe calzando dei guantoni da boxe per **HBO Boxing**, debutto della casa americana in un campo dominato dai prodotti EA e Codemasters.
Non mancano comunque altri titoli per PS2 come **Ferrari Formula 1** e **Ferrari 360 Challenge**. Di Ferrari Formula 1 non è stato mostrato nulla e le notizie sono ancora abbastanza nebulose mentre di Ferrari 360 Challenge qualcosa c'è. Basato sull'ultimo modello della casa di Maranello, il gioco potrà contare sul pieno appoggio della casa modenese per riprodurre nei minimi dettagli le forme e il rumore del bellissimo bolide da strada.
Sembra incredibile, ma negli States impazziscono per i giochi basati su sport estremi e acrobatici come per esempio la BMX. **Dave Mirra Freestyle BMX**. Probabilmente le case si sono messe d'accordo per fare tutti gli stessi giochi: BMX, surf, guida...
Terminiamo la rassegna Acclaim con gli ultimi due giochi per PlayStation 2 previsti per l'inizio del 2001. **Shadow Man: 2econd Coming** riproporrà le atmosfere viste (e apprezzate) nel primo Shadowman, mentre **Big Wave Surfing** (titolo provvisorio), sarà un gioco di surf anch'esso incentrato sul mix di velocità e acrobazie che tanto piacciono ai ragazzoni statunitensi. Per ora le notizie sono tutte qui, restate sintonizzati per ulteriori aggiornamenti.

SEGA



Ricco lineup per il Dreamcast: iniziamo con **Eighteen Wheeler**, il primo autentico simulatore di camionista, con tanto di poster sconci in cabina. Lo scopo del gioco è guidare come dei matti attraverso le autostrade e le cittadine degli Stati Uniti, tentando di trasportare merci di tutti i generi nel più breve tempo possibile, anche a costo di investire mandrie di alci in via d'estinzione, pedoni assortiti e sfortunati automobilisti fanatici delle partenze intelligenti. Indubbiamente un prodotto dai sani principi morali.
Di tutt'altro genere **Black & White**, una specie di tamagotchi all'ennesima potenza, anche se i prodi alfieri di TGM, Max e Silvestri, non si sono certo espressi in toni particolarmente favorevoli, anzi, si sono lasciati andare ad alcuni rumori decisamente molesti e assai poco gratificanti per i presenti. Molto più ganzo **ChuChu Rocket**, simpatico giochino tutto matto dall'apparenza assai poco esaltante, ma in realtà parecchio divertente. Personalmente ho avuto occasione di giocare la versione Java tranquillamente scaricabile dal sito web della Sega Japan e vi posso assicurare che dopo qualche incertezze iniziale sono rimasto davvero allibito dalla stupidità quanto dal coinvolgimento di questo ChuChu Rocket. Sembra inoltre che in Europa, per promuovere il proprio servizio on-line, la Sega regalerà (avete letto bene) il suddetto titolo a chiunque ne farà richiesta! Rimane solo l'amarezza per il mercato italiano, ancora ai blocchi di partenza per quanto riguarda la possibilità di collegarsi a internet tramite il Dreamcast.

Di D2, oltre al pessimo gioco di parole, preferirei evitare ogni commento, visto che è stato uno dei primi titoli a essere annunciato per la consolona a 128bit della Sega, per tanto a questo punto ne saprete più di noi.
Assolutamente straordinErio sotto il punto di vista grafico, sensazionale (così dicono) sotto quello della giocabilità, sta per arrivare **Ecco The Dolphin – Defender of the Future**, titolo a dir poco altisonante. Chi ha avuto modo di giocare la versione per Megadrive ricorderà quanto incredibilmente bella fosse l'ambientazione e quanto inutile fosse il gioco in sé. Beh, se siete (s)fortunati il seguito si manterrà sugli stessi livelli...
Se detestate le zone di mare, potreste trovare maggiormente attraente **Eternal Acradia**, che questo dannatissimo correttore automatico di Word continua a sostituirmi con Arcadia. Non ci vuole un genio per capire che molto probabilmente questo gioco sarà una specie di action/RPG, molto action e poco RPG a dirla tutta. Ma passiamo a **Headhunter**, titolo del quale si sa poco ma che promette bene – pare che il giocatore impersoni un cacciatore di taglie e abbia a che fare con sparatorie e veicoli, da sempre un binomio sinonimo di qualità.
Si distingue invece per uno stile grafico davvero bizzarro (molto cartoonoso) il simulatore di rollerblade **Jet Grind Radio**, probabilmente il primo nel suo genere. E' un po' troppo presto per capire esattamente cosa e non si potrà fare in questo gioco, ma sembra piuttosto scontato che gli appassionati del genere ci andranno matti.
Di **Metropolis Street Racer** vi consiglierei di guardarvi la foto: se la giocabilità è solo la metà della grafica avremo davvero a che fare con una delle simulazioni automobilistiche più incredibili di tutti i tempi. La fedeltà con la quale sono state riprodotte Tokyo, Londra e San Francisco è qualcosa che va vista per essere compresa al 100%! Siamo di fronte senz'ombra di dubbio a uno dei titoli più promettenti di sempre per il DC.

Molto interessante anche **Outrigger**, una specie di Unreal Tournament il cui unico obiettivo sembra essere quello di polverizzare gli avversari in arene medio/grandi. Cosa chiedere di meglio? Beh, c'è **Quake III**?che sta per uscire ed è assolutamente incredibile, anche se forse farete meglio a preventivare l'acquisto di un mouse e di una tastiera.

Parlando sempre di giochi on-line non possiamo esimerci dal citare quello che si presenta come un'autentica rivoluzione nel campo dei giochi di ruolo: signori e signore, amici e amiche, **Phantasy Star Online**! Detto questo possiamo anche proseguire che lo spazio è tiranno e del resto mica siam qua a regalare spazio al primo che passa...
Avvolto completamente nel mistero è invece **Seaman** del quale abbiamo solo un'enigmatica foto di un pesce con una faccia umana, foto che esitiamo a pubblicare.
Decisamente sorprendenti (yawn, che ore sono?) tutti i bellissimi giochi sportivi della Sega che comprendo, fra le tante nobili discipline, il basket, il football (americano, per carità) e, sorpresona, il baseball. Meno male che ci pensa la serie **Extreme** a risollevarci, con delle belle e sane competizioni a bordo di quad, alianti, snowboard, sacchi di iuta, etc.

Molto più rilassato **Sonic Shuffle**, ovvero la risposta a Mario Party della Nintendo: un sacco di giochi insulsi ma divertenti regaleranno tanti momenti spensierati e felici a tutti i vostri amichetti, specialmente se come primo premio metterete in palio vostra sorella. E se non ne avete ancora abbastanza, preparatevi a scatenarvi con **Samba De Amigo**, il primo simulatore di maracas della storia, a cui presto si affiancherà **Space Channel 5**, definito da più parti come il BustAGroove per Dreamcast.

SQUARE

Contrariamente a quanto possiate pensare non ci sono molte novità da annunciare per questa eccellente produttrice di videogiochi, dato che in tutto i giochi presenti "inediti" erano sostanzialmente tre: Final Fantasy IX, Front Mission 3 e Parasite Eve 2. Di **Final Fantasy IX** penso sia inutile parlare ancora, quindi vi ricordo che il gioco uscirà in Giappone il 19 luglio 2000 e la storia ritornerà a ruotare intorno ai Cristalli, gli oggetti magici da cui si può dire che nacque la saga di FF. L'uscita europea è fissata per il prossimo Natale.
Front Mission 3 è invece una gradita sorpresa, vista la bontà realizzativa dimostrata da Square in un campo abbastanza ostico come le simulazioni strategiche militari a turni. E' vero che la casa giapponese ha già dimostrato di saperci fare con Final Fantasy Tactics

Tra i giochi da non perdere figura anche **Parasite Eve 2**, seguito dell'ottimo prodotto ispirato alle atmosfere di Resident Evil ma in grado di risplendere di luce propria grazie alla trama adulta e complessa. Con il nuovo sistema di combattimento, più votato all'azione e la grafica ancora più dettagliata e spettacolare, senza contare le scene animate come sempre di eccellente qualità, PE2 si propone come acquisto obbligato per tutti i fan delle atmosfere tetre e "malate", in cui mostri ripugnanti ed esperimenti genetici la fanno da padroni. Questo autunno su PlayStation.

ma ora ha ben pensato di usare le sue risorse per creare un RPG a turni di stampo veramente cattivo. Come al solito una trama articolata e ricca di colpi di scena farà immedesimare il giocatore, mentre la grafica poligonale usata per mostrare i combattimenti tra i mech aiuta a far salire il grado di esaltazione per ogni colpo andato a segno, accompagnato da animazioni da urlo. Uscita prevista per la fine dell'estate.

HASBRO INTERACTIVE

Software house abbastanza di nicchia, con un discreto numero di prodotti studiati per il mercato americano ma non per questo da passare sotto silenzio. Rivolto ai ragazzini che ancora giocano con soldatini e pupazzetti animati ecco **Action Man: Mission Xtreme**. Logicamente sarà possibile ricorrere a tutti i gadget in possesso del valente agente speciale, compresi abiti bonus e veicoli di ogni genere che ci porteranno per aria, per strada e sotto i mari in un mix di tante avventure in una. Per la serie "l'entusiasmo sia con noi" abbiamo poi **Breakout** che rinverdisce i fasti di Pong e dei vari Arkanoid. Non vedete l'ora, eh? Bentornato anche a Mr. Frog con la seconda puntata di **Frogger 2: Swampy's Revenge**, che riprende il famoso personaggio a quattro zampe per gettarlo nella mischia dei platform/adventure 3D. Speriamo sia meglio dello scorso Frogger... Come ormai avrete capito buona parte dei prodotti Hasbro sono incentrati su riproposte di vecchie glorie del passato e la casa non si smentisce neppure con **Galaga: Destination Earth**, previsto per settembre 2000 su PSX.

Passando a prodotti originali abbiamo in cantiere ben due giochi basati sulla licenza Nascar. Il primo, intitolato **Nascar Heat**, si propone come fedele simulatore di guida del campionato Nascar, godendo della licenza ufficiale e potendo così riproporre veri piloti come Richard Petty e le piste originali della stagione Winston Cup. Il secondo gioco è invece **Nascar Racers**, che si inspira alla serie televisiva animata molto popolare negli Stati Uniti, in cui il giocatore sarà posto alla guida di uno dei bolidi dei team Fastex o Rexcor per poi affrontare una serie di gare in modalità Story o nel più classico Campionato. Molto arcade come impostazione, uscita prevista per ottobre.

Altro gioco previsto per un'utenza under 16 questo **Nicktoons Racing**, che ci farà impersonare tutti i più famosi personaggi creati dalla Nickelodeon in corse mozzafiato di puro stampo Mario Kart. Angelica, Tommy, CatDog, Sponge Bob Square Pants e tutti i Rugrats faranno la loro comparsata in questo gioco per conquistare il titolo di Re di Tutti i Cartoon. I giochi di guida di questo genere stanno prendendo sempre più piede...

Breve citazione anche per **Tonka Space Station**, un prodotto mirato ancora alla giovane utenza Sony e dalla conversione in PAL non molto certa. I videogiocatori dovranno impegnarsi per mantenere efficiente e produttiva la base spaziale di cui sono guardiani, assolvendo diversi compiti che vanno dal recuperare cibo per gli abitanti, prendere benzina per i macchinari e proteggere la stazione dalle piogge di meteoriti. Tonka Joe utilizzerà veicoli assai particolari, capaci di volare, camminare, saltare e ruotare, dovrà controllare costantemente l'efficienza della base o buttarsi a capofitto in missioni di pura azione. La grafica sarà completamente in 3D poligonale e l'uscita è prevista per ottobre a un prezzo molto competitivo.

ROTTAMIAMO E IL TUO USATO...
...E SE LO VUOI VENDERE CI PENSIAMO NOI,
ANCHE SU INTERNET!!!

Entra nel nostro team.
Conosci il computer?
CHIAMACI SUBITO!!!

NEWEL STOP

Via Mac Mahon 73
20155 Milano
Tel. 02.33.00.00.36

Per il mese di giugno sconti fino al 30%

su tutti i prodotti

vuvuvupuntoniuelpuntoiti

CONSOLE - ACCESSORI - COMPUTERS
VIDEOGAMES - SOFTWARE PROFESSIONALE
GIOCHI DI STRATEGIA E DI CARTE - NOVITA'
ASSISTENZA TECNICA COMPUTERS ANCHE A DOMICILIO

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

Voto 97

Titolo
Vagrant Story

Descrizione
RPG, circa

Giocatori
1

Casa Software
Square

Vagrant Story

Prendete una parte di Final Fantasy Tactics, aggiungete una parte di Metal Gear Solid, buttateci dentro un'altra parte di trovate inedite, mescolate il tutto e fate servire da quelli della Square. Cosa otteniamo? Non saprei, ma senza dubbio ha un aspetto molto invitante...

E questa è una bella decisione eh, che faccio, tiro la leva e proseguo o sto fermo qui tutta la vita?

Questo qui è proprio un cornuto...

Passi mesi interi a giocare titoli onesti, tutto sommato divertenti, "quietamente belli" per così dire e quasi ti dimentichi come sono i giochi che ti catturano, che hanno quel non so che, che ti costringono a tenere acceso il PlayStation fino a tarda notte. Con Vagrant Story mi è successo tutto questo: ho scovato il CD quasi per caso, ho acceso il PlayStation e, dopo aver seguito un filmatino in FMV tecnicamente eccellente ma abbastanza insulso, ho potuto assistere a una sequenza animata talmente bella e ricca d'atmosfera che pareva far parte di un vero e proprio film. Ma andiamo con ordine...

Vagrant Story narra la viceda, invero abbastanza fumosa, di Ashley Riot, un cavaliere del regno di Valendia appartenente ai ranghi dei "Riskbreaker", che così a occhio parrebbero essere una sorta di "elite" particolarmente preparata. Ashley viene incaricato all'inizio dell'introduzione di irrompere nella magione del Duca Baldorba, magione che parrebbe essere stata occupata dalle forze del Müllenkamp, una specie di culto non meglio identificato al capo del quale si trova Sidney Losstarot, una misteriosa figura carica di carisma ma stranamente inquietante. Nella stessa magione hanno già fatto irruzione le forze del cardinale, comandate da Romeo Guildenstern, un individuo difficile da definire, molto calmo, pacato e spietato (ah, se il nome vi suona familiare, sappiate che c'è anche tale Jan Rosencrantz nel gioco... Questa la capiranno in pochi). Tra Guildenstern e Ashley la casa di Baldroba viene ripresa, non prima che

però Sidney riesca a fuggire... La domanda comunque rimane: che cosa stava cercando esattamente il Müllenkamp lì? Ma soprattutto, perché lo stesso duca Bardorba decide di far bruciare il suo palazzo nonostante sia stato ripreso? Cosa vuole nascondere? Sydney nel frattempo si rifugia a Lea Monde, una cittadina misteriosa, e Guildenstern lo insegue con le sue truppe. Qui inizia il gioco: Ashley si infila in una rete di cunicoli che lo porteranno a raggiungere la pericolosa cittadina, accompagnato dalla collega Callo Merlose, che però viene subito catturata da Sydney...

Che macello!

Se l'introduzione risulta intricata e parecchio estesa (mettete da conto una ventina di minuti abbondanti prima di poter giocare effettivamente, se escludiamo uno scontro con due guardie e una piccola rissa con un drago a metà intro), il gioco vero e proprio a prima vista parrebbe essere di una semplicità disarmante. In Vagrant Story ci ritroveremo a muovere Ashley per le varie sale di Lea Monde (tutte le varie ambientazioni sono divise in "stanze", anche quelle all'aria aperta) realizzate interamente in grafica poligonale. La visuale è esterna e rialzata ma è posibile ruotare la telecamera a scatti di quarantacinque gradi e la si può allontanare o avvicinare di poco. Infine, per esaminare meglio quello che ci circonda si può anche attivare una visuale in prima persona che però ha una strana profondità di campo e fa sembrare tutto più distante di quello che è realmente (forse per far sembrare le stanze più grandi di quello che sono in realtà? Mah). Tutte queste telecamere sono al servizio di una struttura apparentemente semplice: Ashley può correre, camminare, saltare, sfoderare la sua arma (niente doppi sensi grazie) e usarla per colpire gli avversari quando questi appaiono.

Gli schiaffi...

Ecco, il combattimento è proprio il "succo" centrale della faccenda: per tirare mazzate dovremo vedercela con sistema a metà strada tra quelli in tempo reale e quelli a turni. Per far capire anche ai non addetti ai lavori, diciamo che il sistema "in tempo reale" è quello che di regola si usa in tutti i giochi arcade: i controlli funzionano nel momento stesso in cui li usiamo e non c'è bisogno di aspettare nulla. Nei sistemi "a turni" invece l'azione è fissa e prosegue semplicemente a suon di decisioni. In Vagrant Story tutto il gioco scorre normalmente ma si blocca quando viene il momento di sferrare o di subire dei colpi, con un sistema molto simile a quello visto in Parasite Eve. A questo punto possiamo tentare di infilare combo su combo sfruttando quelle che nel gioco vengono chiamate "Chain Abilities": si tratta di colpi speciali che vanno a concatenarsi a quello principale senza soluzione di continuità e senza che l'avversario abbia possibilità di bloccarli. Ergo, se avete

Primo impatto

Contemplando Vagrant Story ci si accorge che ci sono milioni di fattori e valori da tenere d'occhio, ma il bello è che il gioco lascia che si prenda confidenza con essi un po' alla volta. Il gioco comunque si apre con un'introduzione lunghissima ma molto bella: la tentazione di saltarla è forte ma è senza dubbio la cosa peggiore da farsi.

Potendo scegliere

Un gioco uguale non c'è, forse se potessimo mettere assieme i giochi citati nel cappello e shakerarli potremmo ottenere qualcosa di simile... Quindi, "potendo scegliere" o vi comprate tre o quattro giochi assieme per tentare di sopperire alla mancanza di Vagrant Story, o vi comprate Vagrant Story. Semplice.

Come dire, c'è solo l'imbarazzo della scelta...

La spettacolosa (mah) visuale in prima persona.

Ed ecco le nostre amiche casse, pronte a essere spostate di qui e di là.

"fegato" e se siete bravi potete andare avanti a concatenare colpi all'infinito eliminando l'avversario in una botta sola. Dico "se avete fegato" perché concatenando i colpi si aumenta il fattore rischio, che è spiegato in dettaglio in un box qui da qualche parte, fattore che sostanzialmente aumenta i vantaggi dell'avversario mano a mano che aumentano i vostri. Le Chain Abilities si imparano durante il corso del gioco e hanno gli effetti più disparati: alcune aggiungono una percentuale di danno basata su quello già inflitto, altre dipendono dalle botte che avete preso sino a ora, altre ancora vi permettono di ricaricare una delle numerose barre dalle quali dipendono le sorti del personaggio e del suo equipaggiamento. Fortunatamente, i vari mostriciattoli non sembrano avere lo stesso tipo di capacità, anche perché per eseguire con successo una Chain bisogna pigiare al momento giusto il pulsante giusto, e così a occhio e croce la coordinazione non dovrebbe mancare a un computer. C'è da dire che pur non potendo contare su queste Chain gli avversari certe volte tirano

Dove colpire come

Il sistema di combattimento di Vagrant Story è un ibrido tra un gioco d'azione "normale" e Parasite Eve. Avvicinandosi a un avversario dovremo premere il cerchio per bloccare l'azione ("congelando" tutti quanti a metà movimento) e aprire una sfera che delimiterà il nostro campo d'azione. Questa sfera varia in ampiezza a seconda dell'arma scelta: a mani nude o con un pugnale avremo una sfera ridotta, usando una lancia sarà già più ampia mentre con una balestra o simili potremo contare su una sfera decisamente vasta. A questo punto dovremo scegliere il bersaglio: alcuni "mostri" possono essere colpiti in un punto unico (come i pipistrelli, i cani, i blob gelatinosi ecc) e non offrono particolari punti deboli, mentre la stragrande maggioranza offre tre, quattro, cinque, persino sei (o più, sono possibilista) punti ai quali infliggere danno. Per esempio, i nemici antropomorfi di regola offrono cinque bersagli distinti (testa, corpo, braccio destro, braccio sinistro, gambe), mentre gli schifezzoni più bizzarri (gli sgorbi che fanno finta di

essere casse, per esempio) ne presentano sempre almeno due o tre. I "boss di fine livello" poi hanno sempre più punti in cui essere colpiti e spesso non è possibile scegliere di centrarli tutti sempre perché gli stessi boss sono così grandi che non vengono racchiusi completamente nel vostro raggio d'azione (anche se dipende dall'arma che state utilizzando, come vi ho detto). A che serve però scegliere il punto in cui colpire l'avversario? E' semplice: i cattivoni sanno anche difendersi e hanno dei punti deboli: in questo caso i danni inflitti potranno aumentare o diminuire a seconda del punto che sceglieremo per colpire. Ed è inutile che miriate sempre e comunque alla testa...

Vagrant Story

Le ambientazioni hanno il loro fascino...

Parametri, parametri, sempre parametri

Una delle caratteristiche principali di Vagrant Story è che, proprio come accadeva in Final Fantasy Tactics, bisogna tener da conto miliardi di valori differenti. Se da un lato siamo affrancati dal dover considerare i punti esperienza del protagonista (assenti), per le armi dovremo seguire mille valori. Innanzitutto, ci sono le Break Arts, colpi speciali legati ai vari tipi di armi che si imparano ammazzando un tot di avversari con lo stesso tipo di attrezzo (i tipi di armi sono dieci, quattro Break Arts per ogni tipo...), poi ci sono i punti che si ottengono con l'utilizzo di un'arma specifica e che raddoppiano l'efficacia della stessa quando raggiungono il massimo, ci sono le varie affinità con le classi di mostri che vengono modificate a seconda di quale creatura si meni con quale arnese... Un disastro. Se poi calcolate che le armi possono essere smontate e separate tra "lama" e "impugnatura" e si possono combinare in vario modo nonché fondere tra loro... Se siete riusciti a seguirmi fino a ora capirete che incubo sia star dietro alla gestione del vostro arsenale... Il tutto è ovviamente complicato dal logorio dei vari attrezzi (che possono essere riparati in determinati punti della mappa), dal poterci montare su delle gemme che ne modificano l'efficacia e così via. Ma chi ce lo fa fare!

Una delle intricate schermate di selezione delle armi. Quanti numeri!

delle mazzate allucinanti, ed è qui che entrano in gioco le Defence Abilities, che si usano come le Chain ma servono a "modificare" il danno subito assorbendolo, deviandolo o levando particolari svantaggi (classici degli RPG, cose come paralisi, stordimento e così via).

Ma non finisce qui!

Vagrant Story comunque non è solo mazzate, anche se queste giocano un ruolo importante (e anche di più). Di tanto in tanto incontrerete delle stanze con dei puzzle da risolvere, puzzle che rappresentano un po' l'evoluzione tridimensionale di Soko Ban, quel gioco antichissimo dove era necessario spostare delle casse di legno (e ora conoscete il vero titolo, grazie a me. Questa è cultura). Questa volta avremo a che fare con delle stanze prive di nemici nella quale dovremo sistemare macigni, casse di legno, casse magnetiche e altre diavolerie per poter raggiungere l'uscita. Il bello è che ognuno degli oggetti descritti

PlayStation

Non giocavo con PlayStation con tanto accanimento da mesi. Vagrant Story è una vera manna per chi come me ama contemporaneamente le trame intricate, i simil-RPG e i giochi arcade. Un miscuglio che non funziona sempre bene, e che può generare sia belle cose sia schifezze allucinanti (nonché titoli "a metà" come Brave Fencer Musashi, sempre Square) e che questa volta ha prodotto qualcosa capace di lasciarmi letteralmente a bocca aperta. Eppure è strano. Vagrant Story non ha "momenti clou" in cui ti esalti giocando (come alcune sezioni di metal Gear Solid, per esempio), ma può contare su un ritmo di gioco costante e molto gradevole. Il mix tra esplorazione (poca), combattimenti (tanti), risoluzione di puzzle (non molti) e gestione delle proprie risorse (un sacco) cattura l'attenzione del giocatore e non la lascia più andare fino a quando non si è finito il gioco. Certo, a quel punto probabilmente poi lo nasconderemo da qualche parte a prendere polvere, perché non ci sono finali multipli o bivi nella storia, ma fino ad allora ci si divertirà non poco...

Rischiooooo!

Il nostro eroe Ashley Croft è un "risk-breaker", o almeno così viene definito nel gioco. Benché questo mestiere non compaia nelle liste di collocamento odierne, nel mondo di Vagrant Story deve essere evidentemente una cosa molto "cool". In cosa consiste la routine lavorativa di un Riskbreaker? Non lo sappiamo con esattezza, ma per lo meno vi possiamo spiegare cosa ha che fare il rischio ("riskbreaker" significa più o meno "persona che corre dei rischi") con questo gioco. Dunque, quando inizieremo a giocare troveremo immediatamente sotto la barra d'energia un'altra barra vuota e la scritta "risk zero". Appena sferreremo il primo colpo questa barra aumenterà leggermente e comparirà un numero accanto alla parola "risk" (in pratica, aumenta il valore del "rischio"). Più alto è il valore del rischio, più difficile sarà riuscire a colpire gli avversari, maggiore sarà il danno che questi potranno infliggerci e maggiore la possibilità da parte nostra di sferrare un colpo "critico". Il bello

è che se all'inizio la barra del rischio sale lentamente, con il proseguire del gioco sarà sempre più facile produrci in combinazioni e colpi a catena. Il valore "risk" in questo modo aumenterà a dismisura rendendo il tutto - appunto - sempre più rischioso. Il controvalore è che se aumentiamo il rischio vuol dire che stiamo lasciando il minor tempo possibile all'avversario per reagire, attaccando continuamente senza dargli tregua. Stiamo, insomma, prendendo dei rischi. Ovviamente ci sono oggetti magici che permettono di riguadagnare la concentrazione diminuendo la barra, armi che comportano un valore Risk maggiore e così via...

sopra si comporta in maniera differente dagli altri e per farcela dovremo combinarli in varie maniere scervellandoci non poco. Ma non è tutto: quando rientreremo nelle stese stanze dovremo affrontare di nuovo lo stesso puzzle risolvendolo in meno tempo e ci verrà assegnato un punteggio in base a quanto avremo impiegato... Certo, non ci porterà via tante risorse quanto tirar mazzate, ma almeno potremo spezzare il ritmo di quando in quando.

Ma cambiamo argomento...

E' giunto il momento di parlare della tecnica. Oddio, ci sarebbero altre cose da accennare riguardo al gioco, come la presenza di quattro diversi gruppi di incantesimi che però all'inizio fanno davvero poco male, o della presenza di una mappa poligonale molto scenosa, o che si può salvare solo in alcuni punti del gioco, oppure delle "casse comunicanti" alla Resident Evil che vi permettono di disfarvi del bagaglio in eccesso. In teoria potrei andare avanti per un bel pezzo a raccontarvi cose sempre nuove su Vagrant Story, e questo lo può constatare chiunque metta le mani sull'opzione "Quick Manual" del gioco, che comprende una versione "ridotta" delle istruzioni (alla faccia) e che va avanti per pagine e pagine. Quello che invece mi preme dirvi è che dal punto di vista tecnico Vagrant Story trasuda stile sotto tutti i punti di vista: la grafica si muove molto fluidamente e senza incertezze, i poligoni non sembrano compenetrarsi, le texture non si deformano. Proprio le texture, applicate a fondali e personaggi, sono probabilmente la cosa più bella mai vista su PlayStation: gli scenari sono incredibilmente ricchi e dettagliati grazie a esse, ma i personaggi sono letteralmente vivi. Lo stile adottato per disegnarne i tratti li rende incredibilmente espressivi e affascinanti, grazie a una palette di colori scelta con cura (danno tutti sul seppia) e a un tratto estremamente originale. Lquesta bellezza possiamo apprezzarla nei frequenti (e lunghi) filmati che spezzano l'azione e proseguono con l'intricato racconto della vicenda: i suddetti filmati sono realizzati con l'engine del gioco, con gran dovizia di movimenti curati, scelta sopraffina delle luci e inquadrature magistrali. Stranamente, il gioco non presenta la minima traccia di parlato, e tutti i dialoghi sono presentati attraverso degli strani "fumetti" molto originali. Insomma, tutto quello che troverete in Vagrant Story vi soddisferà pienamente, a patto che abbiate la pazienza di star dietro a un gioco dal ritmo un po' lento e che vi porterà via parecchie ore, e che abbiate una buona tolleranza verso l'originalità e l'"inventività". Tuffatevi senza tema nella storia di Ashley Riot... E fatemi sapere che ne pensate!

TUTTE LE INFORMAZIONI
SULLE LINEE GRAPHIC KIT
SONO DISPONIBILI ALL'INDIRIZZO:
www.dbline.it/graphickit

Db-Line

GraphicKit®

I FANTASTICI KIT ADESIVI IN PVC
PERSONALIZZATI PER LA TUA
CONSOLE PLAYSTATION, DREAMCAST E
GAME BOY COLOR LI PUOI TROVARE NEI
MIGLIORI NEGOZI

ADESSO E' UFFICIALE!
E' ARRIVATA
LA CONSOLE DEI CAMPIONI!

NOVITA'
GAME BOY

Dreamcast

THE ORIGINAL GraphicKit

TUTTI I NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

GraphicKit®

SITO DEDICATO ALL'E-COMMERCE: shop.dbline.it

DISTRIBUITI IN ESCLUSIVA DA:

Db-Line

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

PlayStation

PROMO VIDEO® VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

© 1998
Promo Video S.r.l.

LICENZIATARIO UFFICIALE MILAN A.C.

LICENZIATARIO UFFICIALE F.C. INTERNAZIONALE

LICENZIATARIO UFFICIALE JUVENTUS F.C.

PRODOTTO REALIZZATO DA:
Promo Video S.r.l.
www.promovideo.it
e-mail: info@promovideo.it

TM

censioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recens

Voto 77

Titolo
Gekido

Descrizione
beat 'em up

Giocatori
1-4

Casa Software
Gremlin Interactive

Gekido

Siamo nel 2011. C'è in ballo un brutta storia su un nuovo programma "virus-hunting" e qualcosa è andata storta alla Corporazione Pegasus. Mutazioni, evoluzioni, forze incontrollabili... Il Governo Unito sente puzza, così decide di mandare in azione una squadra di copertura per fare luce sul mistero. Ma non le solite squadre speciali, tipo Seal, bensì un ristretto gruppo di hacker da combattimento e di esperti tecnici per investigare ed eventualmente eliminare. E porca vacca se picchiano i membri di 'sto gruppo!

Primo impatto

Agli amanti dei picchiaduro sembrerà piacevolmente insolito combattere finalmente su un'arena "mobile", esplorando angolo per angolo i bassifondi di una schifosa metropoli dilaniata dalla violenza di un indesiderato futuro, al quale tutti le software house sembrano credere. Senza tuttavia perdere il gusto di esibirsi in particolareggiate tecniche di combattimento, innumerevoli mosse effettuabili e centinaia di carismatiche combo. Bello così.

Gekido arriva in un buon momento, quasi come un bel gelato in un'afosa giornata estiva, giusto per rinfrescare il genere dei picchiaduro, cristallizzato da tempo in uno schema fisso che oramai ha sinceramente annoiato abbastanza. La Gremlin ha pensato bene di prendere in considerazione quali fossero gli aspetti positivi di alcuni giochi di diverso genere e, come spesso accade agendo in tal modo, la casa californiana ha sfornato un prodotto di indubbio fascino, gradevole almeno quanto innovativo. Mettete assieme un po' di Double Dragon, un po' di Street Fighters, un po' di Renegade, un po' di manga che non guasta mai... et voilà, Gekido, pronto da gustare (stupido Microsoft Word, continua a correggermi automaticamente "Gekido" in "Gelido"... che noia). Il filmato introduttivo è in pratica un breve cartone animato, quanto di più manga si sia visto fin'ora, diciamo molto simile in alcune scene a spezzoni di Ken Shiro, leggendario eroe

del "Uuuuuuaa..tàtàtàtàtàtàtàtàtàaaah...". Ora viene il bello: dal menù di gioco si capisce immediatamente che Gekido non è il solito rimpasto del picchiaduro di voga al momento, bensì un titolo di maggior spessore in grado di offrire qualcosa in più, piazzandosi un gradino più in alto al di sopra della concorrenza. Qual era la cosa bella di Double Dragon? L'evolversi della storia, l'assortimento della controparte nemica, gli oggetti da raccogliere, le diverse aree di gioco gestite dallo scrolling orizzontale e così via... Quella di Street Fighter, o successivamente di Virtua Figher? Le tecniche di lotta corpo a corpo, le combo, le mosse speciali, le fatality (mitico Mortal Kombat!), il numero di personaggi, i "secret characters" ... Beh, che ci crediate

Michelle

Michelle è una giovane militare abile in un unico stile nato dall'essenza dell'Aikido e basato su avanzate tecniche di arti marziali.
La sua bravura nel combattere sta nelle infinite combo a sua disposizione, le quali compensano la poca forza e la limitata potenza. Una giovane donna in grado di prendersi cura di sé, come ci si poteva aspettare dopotutto.
Mossa speciale: Tornado Grappler
Data di nascita: 10 / 06
Età: 19
Sesso: Femminile
Gruppo sanguigno: B
Altezza: 165 cm
Peso: 50 kg
Potenza: * *
Velocità: * * * * *

Molto presto le giacche bianche dei due gorilla si sporcheranno di sangue.

Beccatevi 'sta combo! Come avrò fatto mai?

o no, la Gremlin ha mischiato tutto assieme e ha confezionato un prodotto di consistenza, che anche grazie alla sua discreta qualità di realizzazione emerge dalla mediocrità della massa.

Dimenati quanto vuoi, tanto ho in mano un H&K MP5

Le parecchie modalità di gioco consentono a un numero di utenti che va da uno a quattro di sfidarsi in ogni maniera, da quelle classiche a quelle di ultima creazione. La modalità "Urban fighters" è forse la più completa, infatti è l'unica sezione che segue una trama e vi lancia in un avventura tra le fottute strade di quartiere, vicoli che pullulano di malavita e zone da ripulire con lo spropositato uso della violenza, che giochiate da soli oppure in due (personalmente trovo più divertente la modalità cooperativa a due giocatori); carino il fatto di incontrare a ogni fine livello un boss, cattivone di turno che nella maggior parte dei casi corrisponde a uno dei personaggi selezionabili nelle altre modalità. Tra queste ultime esiste anche un'entusiasmante "Arena battle", una sorta di last-man-standing in cui vince l'ultimo che "rimane in piedi" tra un massimo di quattro combattenti che si gonfiano di mazzate nella stessa arena contemporaneamente. Nella modalità "Shadow fighter", dopo aver scelto il vostro alter ego tra quelli disponibili, dovrete sfidare uno degli avversari scelto a caso, eliminandoli tutti uno per uno, visitando e combattendo in luoghi sempre diversi; e questa cosa puzza molto di "come scoprire i personaggi segreti", non è vero? La "Survival" è molto simile a quest'ultima modalità, cambia solo qualche regola... Ben diverse sono invece la "Team battle" nella quale potrete coinvolgere quattro "joypad" in convulsi scontri due contro due, e la "Street gangs battle", lotta oltre i limiti della legalità in un conflitto tra voi, l'avversario (un secondo giocatore), stupidi ninja e furfanti di strada gestiti da intelligenza artificiale e la polizia che vi spara dall'elicottero (!) per il reato che state commettendo. Un bel casino!

Potendo scegliere

Se proprio non vi piace Gekido potreste uscire di casa e malmenare un po' di passanti. Nel caso questa idea non vi dovesse piacere (ve lo concediamo) potreste accontentarvi di un titolo come Fighting Force (che non è esattamente il massimo) o di Jedi Power Battles, recensito su questo stesso numero.

Tanto fumo e tanto arrosto

Tecnicamente parlando Gekido se la cava benone. Il motore grafico tridimensionale amministra bene la scena, offrendo inquadrature degne di rispetto e rendendo trasparenti gli oggetti che

Tetsuo

Coinvolto in operazioni segrete del governo, Tetsuo sfoggia una grande abilità basata sulla profonda arte di combattimento del Touku-Shin. Personaggio veloce, preciso e letale, le sue combinazioni di calci lo rendono infallibile negli attacchi a lunga distanza e la sua mano mortale assesta colpi micidiali anche nel corpo a corpo. Incredibilmente forte e veloce, è svantaggiato dalle poche combo disponibili.
Mossa speciale: Fist of Legend
Data di nascita: 09 / 01
Età: 23
Sesso: Maschile
Gruppo sanguigno: 0
Altezza: 179 cm
Peso: 75 kg
Potenza: * * *
Velocità: * * * *

intralciano la vista sul lottatore; aggiungo che i modelli dei personaggi sono completamente tridimensionali e sufficientemente dettagliati, giganteschi e piccoli a seconda, deficienti tuttavia di animazioni al pari livello (non è un insulto eh!). Anche se la collisione tra i poligoni è gestita bene durante la lotta, emerge un leggero difetto legato allo spostamento dei personaggi sul piano, che spesso sembrano quasi "pattinare" anziché camminare; visto che questa è una lacuna ricorrente (capita anche con le auto nelle simulazioni di guida) comincio a credere che sia un diffuso ostacolo che si incontra durante la programmazione di un gioco, corretta o meno che sia. Apprezzabile la scelta di sparpagliare un'infinità di oggetti per i livelli, elementi utilizzabili per ingiuriare violentemente l'avversario in vari modi, a seconda del tipo (casse esplosive da lanciare, ruote di automobili, scrivanie, sedie, mazze, coltelli, pistole, mitra, fucili, granate...), aumentando il grado di interattività con l'ambiente simulato nel gioco. La grafica in generale è più che accettabile, sia dal punto di vista cromatico sia da quello morfologico, definitivamente un gioco "bello da vedere". Gekido non è nemmeno tanto difficile, sinonimo di un buon bilanciamento dei livelli di difficoltà, progressivi e inibitori di frustrazione. La parte peggiore la fa il sonoro, buono per quanto concerne gli effetti ma orrende e barbose le musichette da "loop infinito", di quelle che stancano dopo averle ascoltate per quindici secondi, per intenderci meglio.

PlayStation

Una buona mescola di generi storici che hanno dato vita, almeno spero, al nuovo filone dei "picchiaduro a scorrimento orizzontale", decisamente più intrattenenti dell'ordinario e con una maggiore giocabilità e longevità, punto debole dei titoli precedenti. Seppur evanescente, una lineare trama lo rende un gioco completo, capace di trovare presto sostenitori di quasi tutte le età, se si escludono i veterani delle console, coloro che magari cercano qualcosa di meno arcade.

Travis

Gli attacchi di Travis sono apparentemente pacati ma di un'estrema violenza, generata dalla forza distruttiva delle sue combo e dalla sua speciale abilità nel corpo a corpo. Esperto nell'uso di armi da fuoco, mette a dura prova i gruppi di rivali quando estrae dalla fondina la sua fedele pistola. L'originalità del look di Travis sta nell'affiancare un carattere aspro e rozzo al suo abbigliamento stravagante; "Nu blugginz e na majetta (sicuramente non si scrive così), Nino D'Angelo docet...

Mossa speciale: Raging Hurricane
Data di nascita: 13 / 02
Età: 26
Sesso: Maschile
Gruppo sanguigno: A-B
Altezza: 180 cm
Peso: 85 kg
Potenza: * * * *
Velocità: * * *

Ushi

Mentore e figura paterna di Tetsuo, Ushi San possiede una singolare e sconosciuta tecnica di combattimento, frutto dell'unione di stili quali il Toku-Shin e il wrestling. Nonostante la sua lentezza nei movimenti, non ha problemi a spazzar via intere orde di nemici contemporaneamente. La sua estrema forza gli permette di sollevare e maneggiare oggetti che altri non sono in grado di sostenere.

Mossa speciale: Buffalo Brusier
Data di nascita: 22 / 03
Età: 46
Sesso: Maschile
Gruppo sanguigno: 0
Altezza: 214 cm
Peso: 148 kg
Potenza: * * * * *
Velocità: * *

In definitiva

Valutando alla fin fine lo sforzo fatto dalla Gremlin Interactive direi che il loro coraggio è stato premiato, avendo dato alla luce un titolo di gran classe che comprenderà tra i suoi seguaci tutti i possessori di PlayStation che anni fa infilarono tanti di quei gettoni nei coin-op delle sale giochi, per cercare liberare la fanciulla rapita all'inizio della vicenda. Ora i tempi son cambiati: basta fanciulle rapite, solo cospirazioni e intrighi di alto livello, il grado di realismo che non ha mai smesso di aumentare... ma soprattutto sulla "Play" non c'è quella fessura mangia-soldi che tanto faceva felice il gestore del Jolly-Blue. Ehi, ci avete fatto caso al fatto che quasi tutte le fessure rendono felici qualcuno? Speriamo non mi censurino. A proposito, vorrei ringraziare la mia ragazza, Roberta, senza l'aiuto della quale non sarei mai riuscito a finire la recensione rispettando i tempi di consegna. Grazie.
Ola ola ola, vo' a dormire nella 'iuola.

PlayStation						
	Grafica	70	Giocabilità	87	PlayStation	77
	Sonoro	48	Longevità	89		

mondo console

Piazza Roma - via Magenta 5 (angolo via Carducci) - Ancona - Tel. e fax 071 54 856

PLAYSTATION ▸

Final Fantasy VIII
Wipeout 3
Legacy of Kain 2
Resident Evil 3: Nemesis
Gran Turismo 2

DREAMCAST ▸

Soul Calibur
ShenMue
Ecco The Dolphin
Metropolis
Trick Style

NINTENDO 64 ▸

Donkey Kong 64
Perfect Dark
Harrier 2001
Mario Golf

PC CD-ROM ▸

Messiah
Quake 3: Arena
Rally Masters
Battlezone II
Prince of Persia 3D
Force 21

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

Gadgets e Action Figures

Servizio Rivenditori

DREAMCAST versione EUROPEA ad un PREZZO INCREDIBILE!

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGGITIMI PROPRIETARI

Grafica: Gianluca Armeni 071/9158920

Voto 88

Titolo
Rescue Shot

Descrizione
Sparatutto per davvero

Giocatori
1-2

Casa Software
Namco

Rescue Shot

Eppure era qui da qualche parte, secondo cassetto, patatine e periferiche... Scusate, eh, ma finché non ritrovo la mia GunCon non possiamo mica cominciare...

Dopo i fortunatissimi successi della serie Point Blank, la Namco ha deciso di offrire a tutti gli amanti delle pistolettate al tubo catodico un nuovo, pazzo, titolo che vi porterà nientemeno che nel magico mondo di Bo e della sua combriccola di amici e nemci assortiti, in quello che si preannuncia come il viaggio più allucinante che possiate fare senza assumere sostanze chimiche assortite... Non c'è male come presupposto, no?

Ma come ti chiami? Bo!

Come dicevamo poc'anzi il protagonista del nostro sparatutto è Bo, un cane antropomorfo dalle incredibili doti intellettive, nel senso che per esistere un elemento del genere bisogna sforzarsi di immaginare un mondo in cui gente come lui, Forrest Gump e il Vieri di Mai Dire Gol passeggiano liberi e indisturbati per il mondo senza nessuna camicia di forza. In

effetti si suppone che il nostro eroe abbia subito un qualche trauma che gli abbia fatto dimenticare tutto della sua precedente esistenza lasciando solo, impaurito e un po' beota in cerca delle sua vera identità. Per for-

Primo impatto

Il primo impatto con Rescue Shot è davvero una mazzata in piena regola: grafica infantile e oltremodo sgargiante, ambientazione favolesca e protagonista autistico di sicuro fanno la loro bella parte... Si viene subito catapultati in un boschetto dal quale cercare di far uscire Bo è davvero una questione di puri riflessi, e tra pipistrelli in formazione d'attacco (avranno studiato alla Top Gun?), api e uccellacci bombardieri si deve subito fare una gran pratica centrando il fondoschiena del cagnolone in più di una situazione per fargli evitare una precoce fine in pasto ad animaletti simpatici, certo, ma decisamente affamati di carne canina... Il tutto ci porterà ad incontrare il primo dei tanti personaggi di contorno alle avventure di Bo che gli spiegherà che lui in realtà... Non è un cane??? Ma come! Vabbé iniziate pure a fare le vostre congetture...

Potendo scegliere

Da quanto detto nella recensione è chiaro che valide alternative a Rescue Shot è davvero difficile trovarne, e per la stravaganza dell'aspetto estetico e della trama, e per il sistema di gioco che ci vede nella quasi totale impossibilità di guidare il protagonista in maniera ortodossa. Considerando quindi l'esigua quantità di titoli per Gun-Con e affini, quindi, non resta che consigliare i più classici dei titoli per questo sistema di puntamento, vale a dire l'intera serie (beh, tutti e due gli episodi...) di Point Blank (che per stupidità sembra davvero il padre di Rescue Shot) e il più classico e "serioso" Time Crisis, quantomeno perché, a differenza di PB, possiede la stessa struttura a livelli e lo stesso concetto di storyboard presenti in quest'ultima produzione Namco... Oddio, per paragonare le vicende spionistiche-avventurose di TC a quel mentecatto di Bo ci vuole un bel coraggio, ma tant'è...

Gironzolare per le rotaie mentre dei Gangster ti sparano delle bombe non dev'essere bellissimo...

Grazie al motore 3D i pericoli possono comparire ovunque, anche dietro alle spalle...

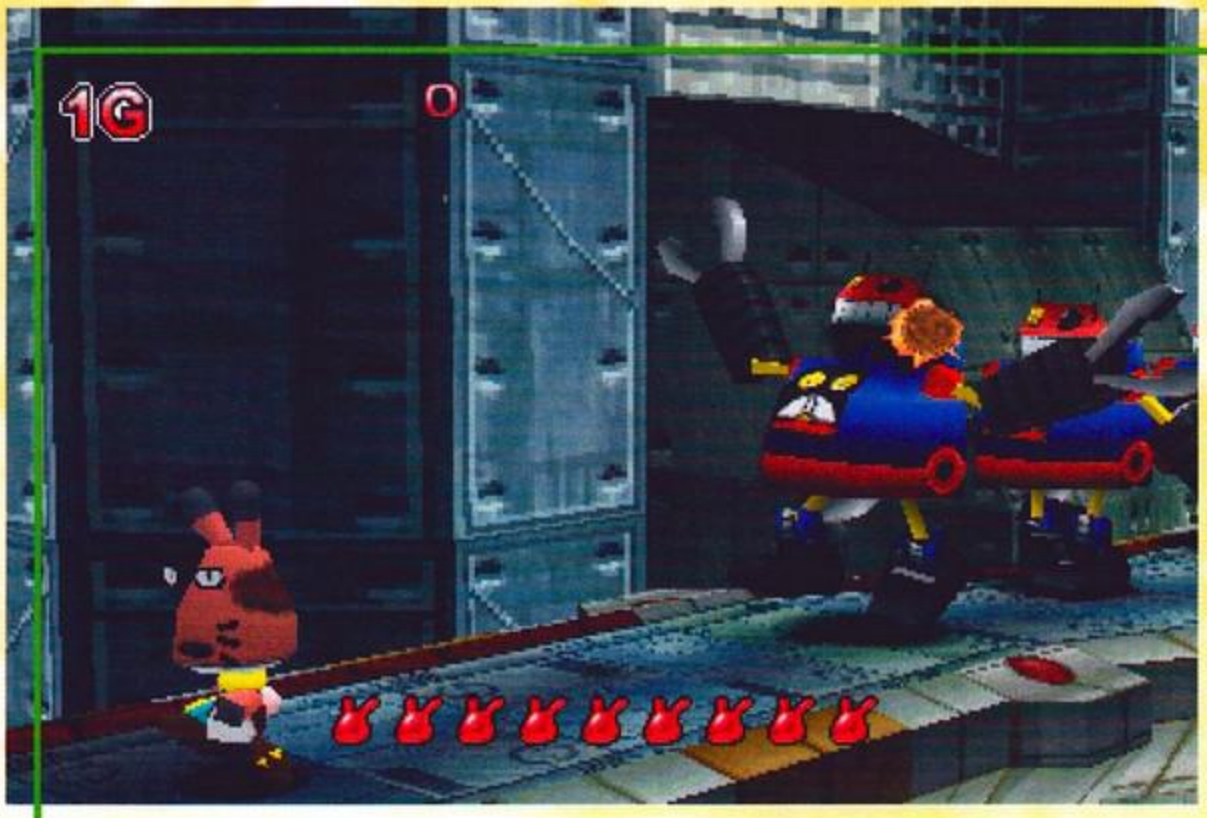
tuna sua ci siamo noi giocatori ad impersonare il suo angelo custode personale, altrimenti tutto lascerebbe supporre ad una rapida e tragica fine per il poveraccio...

Attento a quel burrone!

Per adempiere al compito assegnatoci dai programmatori Namco dovremo quindi rispolverare la nostra leggendaria mira da spaghetti western e far sìi che i vari ostacoli che il nostro Bo si troverà di fronte mano a mano che prosegue la sua ricerca di un'identità (o di un sanatorio in grado di accoglierlo, a seconda) vengano facilmente superati. Rescue Shot, infatti, si differenzia moltissimo da qualsiasi altro titolo dedicato alla periferica con la canna grazie a un gameplay decisamente originale: non avendo alcun controllo diretto sulla marcia di Bo attraverso i vari scenari, dovremo adoperarci per eliminare ogni possibile nemico e/o ostacolo colpendolo direttamente oppure mirando allo stesso Bo! Avete capito bene, essendo il pulcioso protagonista talmente ipocefalo da non accorgersi che un masso gigantesco, un gancio oscillante o un qualsiasi altro mortale ostacolo sta per rifargli la plastica facciale, dovremo/potremo colpire il suo didietro per farlo saltare o la sua capoccia per farlo distendere! E il bello è che queste operazioni non provocheranno alcun danno al povero incosciente, lasciando intatta la sua energia e consentendogli di proseguire alla ricerca di un modo ancora più tragico per lasciarci le penne.

Un livello o una livella?

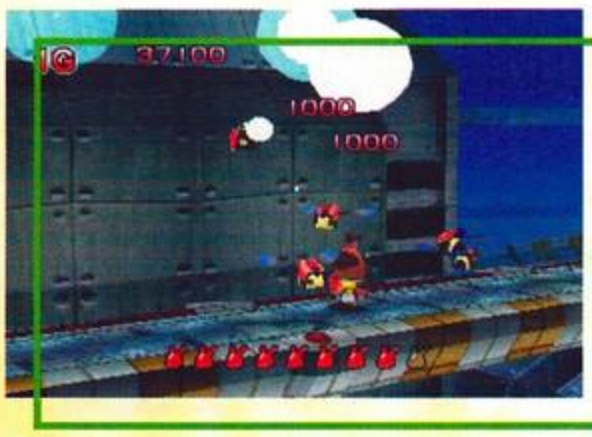
L'avventura del nostro prode e catatonico amico peloso si dipana attraverso svariati mondi suddivisi in livelli: come nella più classica di queste situazioni ogni mondo compren-

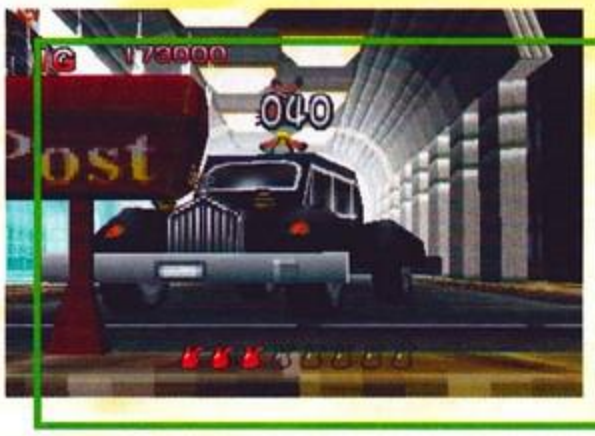


Nel mondo di Rescue Shot c'è spazio anche per l'Hi-Tech... guardate questi robottoni...

Demenza italiana

Giusto per farvelo sapere, la versione che ci è arrivata dalla Namco conteneva una luccicante traduzione nella nostra lingua madre di ogni dialogo e introduzione ai livelli. Come dire che per assaporare la totale idiozia della trama non dovremo nemmeno fare la fatica di tradurre dall'inglese! Evviva evviva.





de uno o più livelli "normali", seguiti da uno schema particolarmente alternativo per giungere, infine, all'immancabile mostrone finale. Nella seconda categoria troviamo delle sezioni prettamente d'azione (più ancora, se vogliamo, dei normali livelli a scorrimento) nelle quali guidare il pulcioso in spericolate discese in canoa e muovendo l'imbarcazione colpendo i remi di Bo per fargli evitare i vari scogli mentre sopraggiunge un minaccioso dragone (ora capite perché questo gioco è da malati?), oppure, per fare un altro esempio, destreggiare lo scodinzolante in un villaggio attraverso un dedalo di strade e incroci cercando di risolvere il labirinto entro il tempo limite, o ancora fargli percorrere un certo numero di giri lungo un percorso cittadino mentre alcune macchine di gangster tentano di sradicare il suo batuffoloso cranio dal resto del corpo. Per quanto riguarda invece i mostri di fine livello devo ammettere che non si discostano poi molto da quelli che sono i canoni dettati da anni e anni di canaglie più o meno mostruose da tartassare di colpi in punti particolari, momenti ben precisi e via dicendo, e come da copione risultano addirittura il momento più rilassante di ogni singola avventura (insomma, non aspettatevi il cattivo che vi fa perdere le ore di sonno, ci siamo capiti?).

Stilizziamo il mondo

L'aspetto grafico di Rescue Shot è decisamente in tono con il protagonista e le sue vicissitudini: disegni infantili e colorati, scenari da favoletta e nemici che sembrano usciti direttamente da un cartone animato dell'Albero azzurro (se non conoscete la trasmissione culto per gli under 6 allora correte a vederla, è un capolavoro di trash come non se ne vedono da secoli!) rendono il gioco qualcosa di davvero unico e affascinante. In mezzo a questa sarabanda di tonalità pastello non avremo solamente da puntare i nemici e gli ostacoli per salvare il caro Bo, ma potremo dedicarci anche alla sana ricerca di vari bonus tra oggetti di contorno magistralmente nascosti in ogni dove: un fiore in mezzo alla campagna, un funghetto qua, un mulino a vento la, una lanterna in una galleria, uno scrigno nel

PlayStation						
	Grafica	85	Giocabilità	88	PlayStation	88
	Sonoro	90	Longevità	85		

Rescue Shot

PlayStation

Rescue Shot è davvero un gran bel titolo e una più che interessante ventata di originalità tra i giochi dedicati alla GunCon. Ereditando l'aspetto pazzo e scanzonato da Point Blank e l'adrenalina e l'ambiente tridimensiolnale da titoli più seriosi come, per esempio, Time Crisis, il nuovo titolo della Namco non fatica a inserire nuovi elementi di gioco e interessanti novità di gameplay legando il tutto ad una trama davvero unica e assurda, con il risultato di ottenere un gioco davvero divertente, difficile al punto giusto e, soprattutto, da veri fuori di testa. Consigliato senza riserve agli appassionati delle armi a video, in particolare se si praticato in compagnia di un amico (commentare le peripezie di Bo è davvero spassoso, eheheh).

Questa mostruosa anatra ce l'ha col povero bo... Maledetto mostro finale!

bel mezzo della città... Colpendo questi e molti altri oggetti potremmo recuperare del cibo per il nostro affamato compagno canino (grazie al quale reintegrare l'energia persa durante il livello), oppure rifornirci di munizioni per l'arma speciale (una specie di bomba che colpisce tutto nel raggio di mezzo schermo), o ancora aggiudicarci un pezzo di sogno (delle sfere grazie alle quali il fido protagonista può aumentare i punti energia a disposizione).

Epi-ledy-logo

Per concludere non mi resta che accennare ad alcuni elementi di Rescue Shot che meritano davvero di essere analizzati. In primo luogo l'atmosfera generale è decisamente impreziosita da una colonna sonora piacevole e divertente, composta da molte tracce cartoon-dance e da inquietanti fusioni tra diversi stili (mazzurche e hip-hop... Che bellezza!), così come i più semplici effetti sonori fanno la loro parte per dare un senso (ridicolo) all'esistenza del lobotomizzato protagonista. Altra citazione d'obbligo per l'aspetto giocabilità e longevità: se da una parte, come già più volte ribadito, il sistema di gioco ci obbliga a mantenere viva l'attenzione su ogni minimo particolare (dalle continue imboscate dei nemici alla disposizione dei bonus è un continuo e frenetico cercare qualcosa a cui sparare), dall'altra la quantità e la varietà di mondi e di livelli garantisce una buona longevità al gioco. Certo, non esistendo altre modalità di gioco oltre lo story-mode probabilmente una volta terminato anche l'ultimo livello avrete un prezioso soprammobile argentato e circolare... Ma esiste pur sempre la possibilità di rigiocarlo con un amico o tutt'al più di cambiare il livello di difficoltà (quello di demenza è purtroppo fissato al massimo).

Voto 80

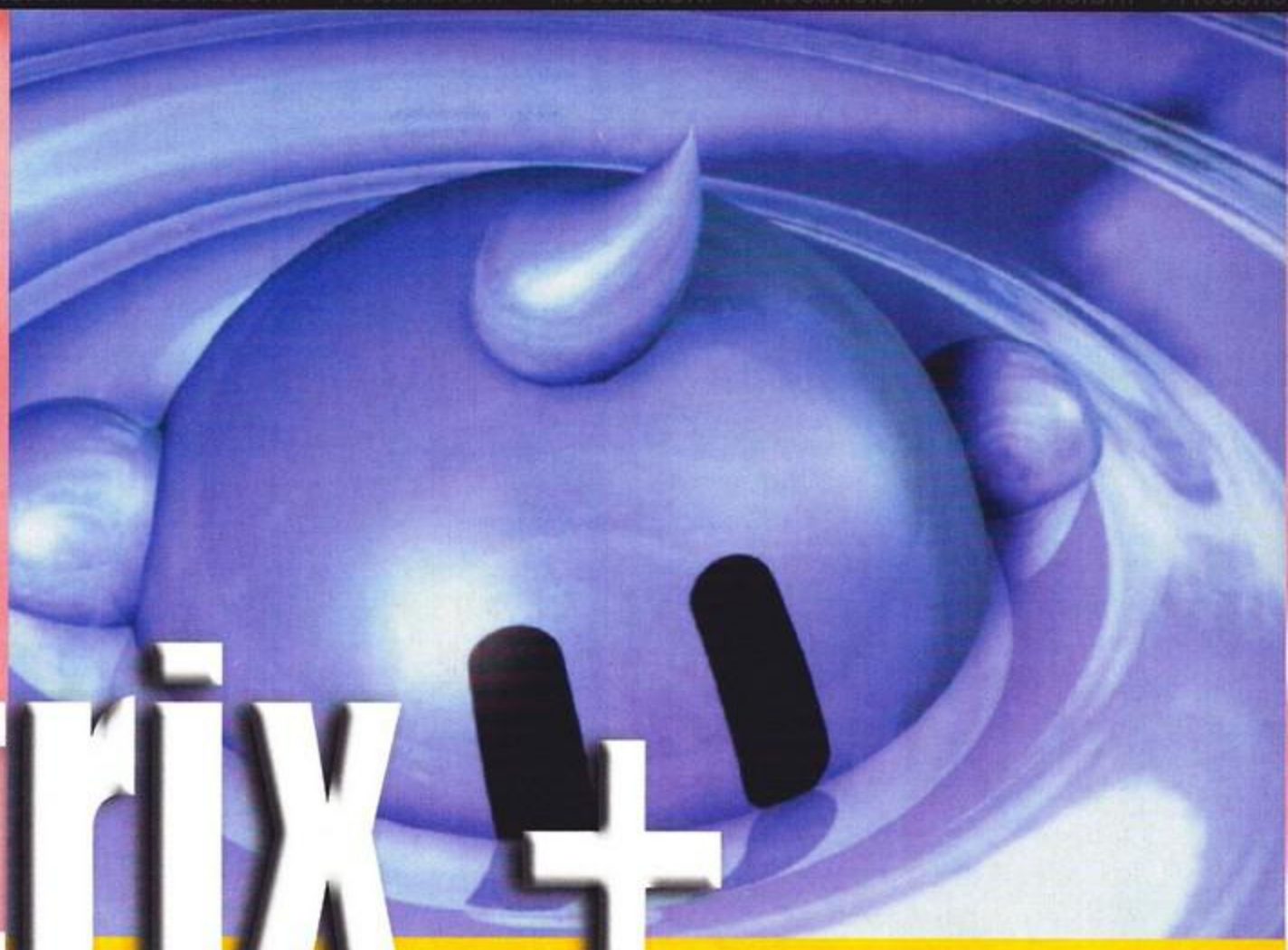
Titolo
Wetrix +

Descrizione
Puzzle game acquatico

Giocatori
1-2

Casa Software
Take 2 Interactive / Zed Two

Wetrix +



Siete tristi perché il vostro Dreamcast non è di quelli di primissima generazione raffreddato ad acqua? Ecco Wetrix +, tutta l'acqua che avete sempre sognato...

Dietrologia

Non è uno scherzo, effettivamente i primi Dreamcast a vedere la luce (quelli giapponesi ovviamente) erano dotati di una canalina contenente acqua e responsabile del raffreddamento del processore. Le console europee, invece, equipaggiate con componenti leggermente diversi, videro l'eliminazione del curioso espediente - non affannatevi quindi a smontare il vostro bel Dreamcast, non vi trovereste più acqua di quella trovata su Marte finora.
In caso questa notizia vi abbia sconvolto al punto da portarvi all'isteria, tranquillizzatevi, il gioco qui recensito saprà offrirvi tutta l'azione "liquida" di cui avete bisogno.

Avantologia?

Wetrix è un puzzle game già discretamente celebre su tutte le piattaforme videoludiche, e ha raggiunto questa notorietà grazie alla sua personalità "alternativa" rispetto al più blasonato Tetris. In comune col capolavoro di Alexey Pajitnov e Henk Rogers (colui che ha portato il gioco sul mercato occidentale), Wetrix ha la struttura "verticale": anche nel titolo "acquatico" l'azione avviene prettamente sull'asse Y e, anche qui, dall'alto riceverete le buone e le cattive notizie.
In Wetrix+ vi ritrovate a gestire una piattaforma in procinto di essere allagata da acqua piovana, il vostro obiettivo sarà quello di impedire che quest'acqua trabocchi oltre la piattaforma e finisca di sotto. I vostri strumenti per porre rimedio all'imminente inondazione sono costituiti, al solito, da blocchetti di forma diversa; questi blocchetti sono di due tipi, quelli che alzano il terreno e quelli che lo abbassano. Con questi bei blocchettini non dovrete fare altro che alzare il terreno a mo' di contenitore in modo da costruire, appunto, un recipiente per l'acqua che presto inizierà a cadere. Naturalmente l'acqua (che scenderà come i blocchi e che, quin-

Si comincia, un laghetto al centro è l'ideale per rispondere ai primissimi acquazzoni, in attesa di aver pronto il mega contenitore globale.

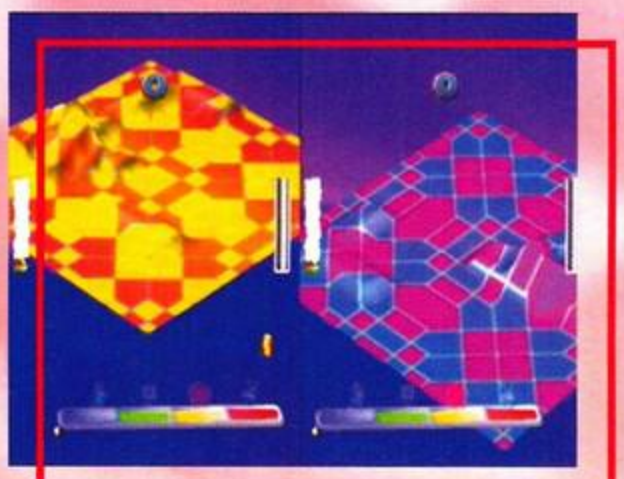
Ed ecco la palla di fuoco in arrivo, la benedirete spesso visto che vi toglierà di frequente le castagne dal fuoco.

Primo impatto

Mediocre. Nessuna presentazione e un menù più funzionale che esteticamente accattivante. Il primo impatto del gioco vero e proprio potrebbe intimorire (il gameplay non è estremamente intuitivo), ma dopo dieci minuti (non di più) avrete già capito tutto e sarete pronti a costruire i vostri laghetti virtuali.

Grande festa! Abbiamo passato il livello e siamo stati ricompensati con un brillantissimo...cambio di colori.

di, potrete guidare come più vi piace sulla piattaforma) una volta a terra, seguirà le normali leggi dei vasi comunicanti, tenderà, cioè, a raggiungere le posizioni più basse. Per questo motivo dovrete fare attenzione a non lasciare brecce tra un muro e l'altro o l'acqua, inesorabilmente, ci si infilerà. Il recipiente che costruirete potrà essere un unico, grande contenitore o diversi piccoli avvallamenti in grado di contenere un po' meno acqua; mentre la prima soluzione sarà più facilmente gestibile, la seconda vi farà guadagnare più punti. Wetrix+, infatti, vi assegnerà punti non solo per l'acqua che terrete in gioco (quella che non scivola sotto la piattaforma per intenderci), ma anche per il numero di laghetti singoli (e indipendenti, non comunicanti) che creerete.



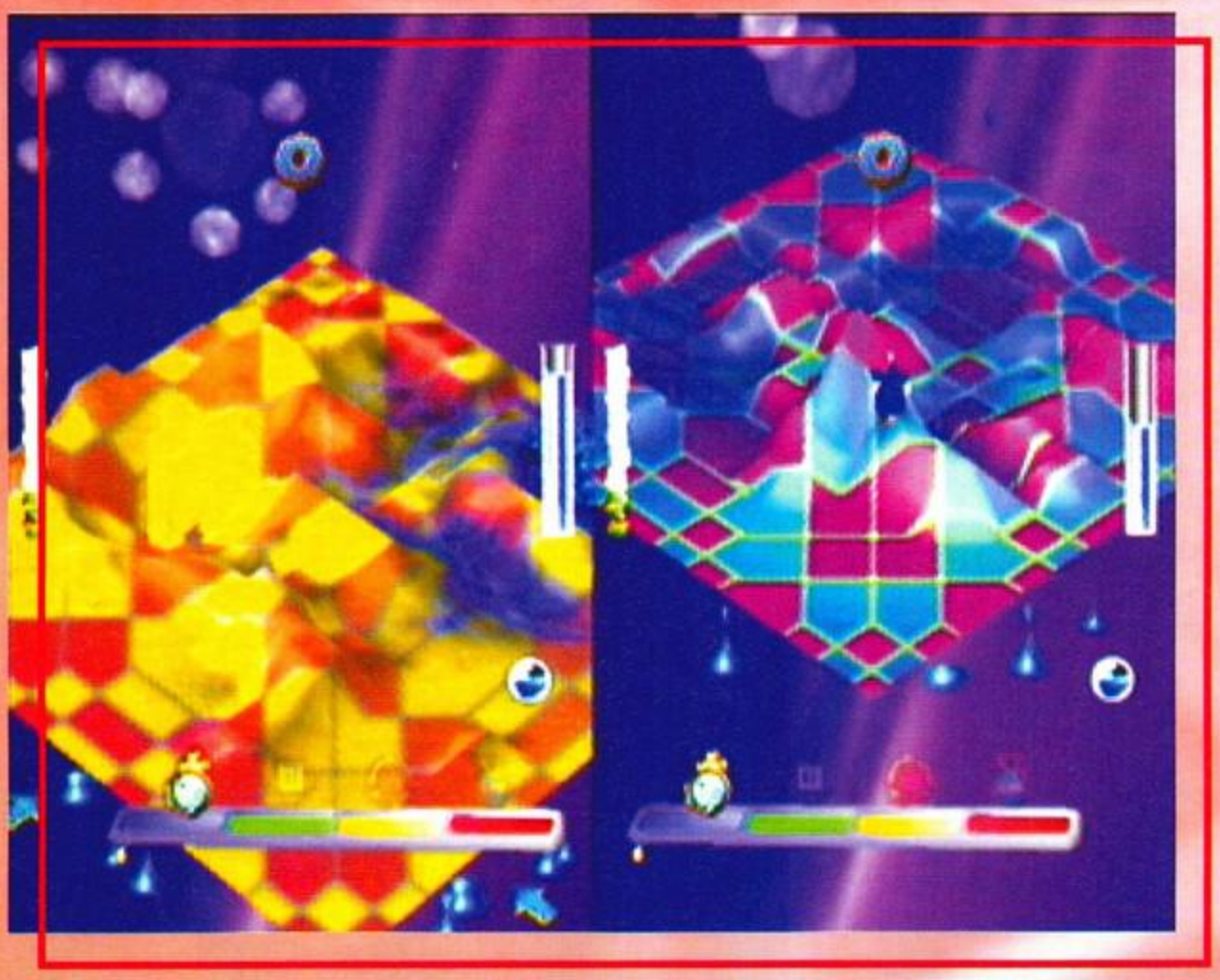
Tragedia massima, l'attacco Free Bomb, ora tutta la mia acquetta uscirà dalle voragini create dagli ordigni, tristezza...

A questo punto, scommetto che c'è una domanda che vi ronza nel cervello da qualche riga, "ma a cosa servono i blocchetti per abbassare il terreno?". Semplice, servono per livellare le imperfezioni che, inevitabilmente si creeranno del vostro disegno; dovete, infatti, sapere che i pezzi che vi arrivano (quelli per alzare il terreno) sono tutt'altro che su misura rispetto alle vostre esigenze e spesso vi ritroverete ad avere contenitori con diverse cunette all'interno. Queste "imperfezioni", ovviamente, tolgono spazio prezioso all'acqua e, se non eliminate velocemente, potrebbero portare al trabocco del liquido con le conseguenze che sappiamo, le sappiamo? Ma ve le ho dette? No, me ne sono scordato, chiedo venia. Comunque, l'acqua che trabocca oltre la piattaforma va a finire in un indicatore che, una volta pieno, decide che la vostra partita può tranquillamente terminare, ecco tutto.

Oltre a questo, che è il gameplay di base, dovrete tenere conto di diversi altri elementi. Innanzi tutto, ogni tanto pioveranno dal cielo delle palle di fuoco in grado di far evaporare l'acqua nella quale si inabissano; conseguenza di questo evento è lo svuotamento (in parziale o in toto a seconda che disponiate di diversi laghi o di uno solo) dell'indicatore sopra citato con conseguente rilassamento del giocatore. Ma gli elementi che vi pioveranno dal cielo saranno soprattutto negativi. Ci sono bombe in grado di aprire squarci terribili sulla superficie (e quindi far scivolare l'acqua di sotto), cubetti di ghiaccio in grado di congelare i vostri sudati laghetti e i pericolosissimi terremoti. Questi ultimi eventi si verificano nel momento in cui i sollevamenti del terreno hanno raggiunto una quota troppo elevata (ecco un altro uso per gli abbassamenti...) e causano un pressoché tota-

Potendo scegliere

Niente, assolutamente nulla. Il Dreamcast, in quanto a puzzle game, è totalmente sguarnito e, proprio per questo, Wetrix+ è benvenuto nel panorama dei titoli della console Sega. Se siete assatanati di questo genere non avete altra scelta.



Una battaglia serrata in multiplayer, notate la barra in basso che indica gli attacchi disponibili ai due contendenti.

le sconvolgimento della piattaforma; segue corsa alla ricostruzione di un contenitore per l'acqua che ricomincerà quasi subito a scendere.
Proseguendo verso punteggi più alti incontrerete altri eventi: arcobaleni (bonus per una grossa quantità d'acqua presente sulla piattaforma), paperelle di gomma (bonus per laghi particolarmente profondi) e mine (diventano bombe in caso il lago in cui riposano si svuoti).
Questo è quanto, proseguite contenendo acqua e spostando pezzi che scendono sempre più velocemente (alla Tetris per intenderci) fino a raggiungere livelli in cui la colorazione del quadro (ma non la grafica) cambia e il vostro punteggio sale. Obiettivo finale, come ai vecchi tempi, la tabella degli High Score, nient'altro.

Contornologia...ok, va bene, la smetto

Per guarnire il tutto con qualche opzione che possa prolungare la vita di Wetrix+ la Zed Two (gli sviluppatori, mai sentiti) ha saggiamente deciso di includere una modalità multiplayer, una modalità practice, una avanzata, una a handicap e una a obiettivi.
Nella modalità a obiettivi dovrete raggiungere target di tempo o di pezzi, in quella a handicap potrete decidere di settare alcune condizioni particolari, in quella avanzata ve la vedrete con un gioco a velocità molto più sostenuta e nella modalità practice avrete la possibilità di impratichirvi con i comandi in una versione "soft" del gioco.
Se poi volete proprio provarle tutte per dare nuova linfa a Wetrix+, potrete anche infilare un

Guardate che bell'arcobaleno ho organizzato in questa foto, raccogliete tanta acqua e potrete averlo anche voi

Vibration Pack (niente battute volgari, please) nel pad; devo dire, comunque, che la cosa aggiunge veramente poco (com'era d'altronde logico attendersi) all'esperienza.

Acqua per tutti!

Per quanto riguarda la modalità multiplayer, il discorso è un po' più lungo. Innanzi tutto, sappiate che, ahimé, non si può giocare in quattro ma solamente in due (gran peccato, le alleanze sarebbero state una situazione interessante). Poi, sappiate che le regole cambiano radicalmente e l'obiettivo non è più l'ottenimento di punti ma l'affossamento (o meglio l'affondamento visto l'ambito di gioco) dell'avversario.

Dreamcast

Wetrix+ è un gioco che non si impegna nello sfruttare le caratteristiche del Dreamcast ma che, al contrario, riposa sugli allori del suo concept abbastanza divertente. Purtroppo, però, Wetrix non è Tetris e c'è poco da riposare sugli allori; una bella rinfrescata, perlomeno all'aspetto estetico (se proprio non si voleva arricchire il gameplay), avrebbe fatto bene a un titolo che, con tutta la buona volontà, non va oltre al discreto, senza infamia e senza lode.

Dreamcast							
	Grafica	78		Giocabilità	90	Dreamcast	80
	Sonoro	85		Longevità	80		

Come fare? Semplice, giocando come nella versione single player ma ottenendo, al posto di punti, possibilità di attaccare l'avversario. Questi attacchi sono di quattro tipi diversi, graduati a seconda della pericolosità e ottenibili al raggiungimento di punteggi sempre più alti: Water Attack (una semplice piccola inondazione della piattaforma dell'avversario), Ice Attack (lo schermo dell'altro giocatore "on the rocks"), Quake Attack (un bel terremoto) e il pericolosissimo, forse troppo, Bomb Attack (diverse bombe che precipitano sulla piattaforma dell'avversario).
Bene, direi che ora avete un buon quadro di qual è il gameplay di Wetrix+, è ora di passare all'analisi delle varie caratteristiche.

Ma Wetrix+, è bello?

Dal punto di vista tecnico, Wetrix+ è piuttosto deludente, poco è cambiato dalle precedenti versioni su altre piattaforme e il Dreamcast, qui, viene sfruttato molto poco. L'acqua è bella ma non troppo, gli scenari cambiano solo di colore (la grafica rimane sempre la stessa), non ci sono "incentivi estetici" a proseguire e tutto questo, insieme, può causare un po' di noia. Il gioco, ovviamente (ci mancherebbe altro), si muove in maniera fluida ma l'impressione tecnica che mi ha lasciato è veramente quella di un titolo in cui si sia cercato di lavorare il meno possibile per lasciare inalterata la formula, apparentemente, vincente. Per fare un esempio piuttosto esplicativo vi dico che, se guardate le foto, noterete che intorno alla piattaforma c'è, semplicemente, il nulla; perché non mettere degli ambienti reali? Una spiaggia (magari con un tile-set adeguato), o uno scenario casalingo o qualsiasi altra cosa che si addica e che dia un minimo di ricompensa visiva al giocatore...Invece c'è il nulla più totale, dei disegnini tipo quelli che gli psicologi mostrano ai propri pazienti...mah.
Il sonoro è leggermente meglio. Le musiche sono adatte, non intrusive ma mai coinvolgenti, mentre gli effetti sonori sono nella media, qualche splash, qualche boato ma nulla, veramente, che possa entusiasmare anche sul lato acustico.
Per quanto riguarda la giocabilità, non c'è nulla da dire, il concept è abbastanza interessante e ha le potenzialità di un buon puzzle game in grado di creare assoluta dipendenza nel giocatore. Wetrix+ è un gioco che si impara in fretta e in cui si diventa bravi quasi altrettanto velocemente. I comandi sono molto intuitivi, la risposta è quasi sempre pronta (quando la velocità aumenta c'è qualche problemino) e, grazie al sistema delle ombre (ogni pezzo, mentre scende, ha un ombra che ne indica la locazione d'atterraggio prevista), tutta l'azione è sempre chiara e lineare.
La longevità, dal canto suo, invece, potrebbe presentare qualche problema. Wetrix+ non è Tetris, non ne possiede la semplice genialità e questo ovviamente, insieme con il concept semplicistico, trama per dare al titolo una vita piuttosto breve. I programmatori della Zed Two avevano la risposta anche a questo problema, la modalità a quattro giocatori ma, inspiegabilmente (viste le potenzialità della console) questa è una strada che non si è voluto percorrere.

Voto 90

Titolo
Ronaldo V-Football

Descrizione
Potass... err Calcio

Giocatori
1-2

Casa Software
Infogrames

Ronaldo V-Football

Leviamoci subito il pensiero dalla testa: questo gioco può essere più fortunato del campione a cui è dedicato?

Senza rigirare troppo il coltello nella piaga, ammetterò di essere stato uno di quei telespettatori che per reazione all'infortunio di Ronaldo durante Lazio-Inter non è riuscito a guardare il resto della partita. La scena più o meno l'avrete vista tutti (anche perché è stata riproposta più e più volte nel corso dei TG di tutte le reti) e non è che ci sia da aggiungere molto, ma una cosa me la sono chiesta dopo qualche ora: e adesso quelli della Infogrames come faranno? Hanno fatto, evidentemente, dato che il gioco è stato terminato, si chiama ancora Ronaldo V-Football e proprio in questi giorni viene lanciato sul mercato con una serie di mosse pubblicitarie non indifferenti... Come si suol dire, "the show must go on", o qualcosa di simile.

Che vi dicevamo a proposito dei modelli dei giocatori? Sembrano o non sembrano tutti dei bodybuilder?

Il calcio, questo sconosciuto

Tralasciando i miei dubbi riguardo al valore effettivo della sponsorizzazione da parte di un calciatore attualmente inattivo, passiamo a parlare del gioco vero e proprio, che in effetti è anche la cosa migliore da fare. Ronaldo V-Football è, sorpresa sorpresa, un gioco di calcio (è per questo che mi pagano) d'impronta prettamente arcade, rapido e relativamente semplice ma non per questo semplicistico. Che cosa ci potrà mai essere in un titolo del genere? Una ventina di squadre tutte quante piene di cloni di Ronaldo che gioca in tutti i ruoli? Un'idea curiosa, quantomeno, ma fortunatamente lontana dalla realtà. In codesto sforzo della Infogrames potremo selezionare le

squadre nazionali più popolari (cioè non c'è la squadra delle Isole Faroe, ma credo che questo non importi a nessuno se non agli abitanti delle stesse) e buttarci nella colorata mischia

La funzione del replay è un po' spoglia e non si può richiamare quando si vuole... Brutto vizio questo, sempre più diffuso.

Ma come, sudo per novanta minuti e poi la partita finisce zero a zero? Che vitaccia...

delle competizioni internazionali. Mancano tutte le squadre di club, purtroppo, ma fortunatamente non mancano i nomi "veri" dei giocatori: non sono riuscito a capire né a scoprire grazie a cosa sia stato possibile inserirli, pare grazie a un accordo con la Nike, ma mica tutti i giocatori sono sponsorizzati da questa casa: Del Piero per esempio è un atleta Adidas, e c'è lo stesso. Mah? Tanto meglio per noi.
Le "competizioni internazionali" citate prima sono numerose, visto che sono presenti diversi tornei assortiti che ricalcano un po' tutti quelli esistenti (benché non abbiano i nomi "veri"). Per esempio, la V-Cup è identica ai mondiali: trentadue squadre divise in gironi da quattro, poi si passa alle eliminatorie... C'è poi una curiosa modalità detta "battaglia" che costringe ad affrontare cinque gruppi di otto squadre in serie potendo salvare solo al termine di ciascun gruppo, il che significa che per poter averla vinta dovrete trionfare in otto partite di fila, un'impresa che comincia semplice semplice (minimo livello di difficoltà, squadre minori da affrontare) e che poi diventa sempre più difficile.

Primo impatto

Potendo scegliere tra diversi sistemi di controllo palesemente ricavati dai titoli calcistici di maggior successo è chiaro che iniziare a giocare a Ronaldo V-Football è una cosa che non presenta alcun problema. Il livello di difficoltà più basso permette di impratichirsi in fretta anche se manca una qualsiasi opzione relativa all'allenamento, comunque sia le regole del calcio le conosciamo tutti...

Qui manca qualcosa...

Se dal punto delle modalità di gioco tutto sommato non c'è da lamentarsi, va detto che per quanto riguarda la "documentazione" siamo un po' sullo scarsino andante. Certo, ci sono i nomi dei giocatori e delle formazioni abbastanza accurate (anche se ho visto che un paio di atleti hanno i nomi leggermente modificati - non a livello di ISS ma comunque si nota, sarà perché non sono sponsorizzati dalla Nike?) ma mancano tutti i vari dati, tabelloni e statistiche che fanno felici i fan del calcio simulato: perché non posso sapere chi è il capocannoniere di un torneo? Forse ISS in questo senso esagerava un po' ma tutto sommato non credevo fosse una brutta cosa sapere anche chi ha fornito l'assist per un gol e così via. Visto che i dati tutto sommato sono già presenti all'interno del PSX, perché non darci l'opportunità di leggerceli? E' tutto sommato un peccato minore, ma visto che anche lo sforzo necessario a

Potendo scegliere

Il vero fan integralista del calcio su PlayStation sa che il top del top in questo campo rimane ISS Pro Evolution, ma è anche vero che inspiegabilmente c'è qualcuno che si diverte giocando a FIFA... Tutto sommato potremmo dire che rappresentano due modi di intendere il calcio su console. Voi sapete comunque come la pensiamo.

Del Piero che segna? Questi programmatori non sanno più che inventarsi.

Il disappunto degli argentini è evidente...

rimediare sarebbe stato minore non posso fare a meno di indispettirmi.

Sì ma il gioco?

E passiamo alla parte centrale: cerchiamo un po' di capire com'è 'sto benedetto gioco una volta che i giocatori decidono di scendere in campo. Vi dirò, non so perché ma al momento di fare la prima partita mi è venuto in mente che un po' di tempo fa i giochi di calcio erano completamente differenti da come li vediamo adesso: il particolare che mi è saltato in mente per primo è che inizialmente le squadre non erano quasi mai composte da undici giocatori, tutt'al più ce n'erano sette o otto. Un'aggiunta più recente poi è la differenziazione nell'aspetto prima e nelle caratteristiche dei vari giocatori. Sembrano sciocchezze, e in effetti, lo sono, quindi la smetto subito. Comunque sia, Ronaldo V-Football appartiene alla schiera dei giochi di calcio "semplificati" e immediati, rappresentati così bene dai vari FIFA e che vanno incontro ai gusti di chi non si vuole creare troppe preoccupazioni. Il movimento dei giocatori è ben realizzato e le animazioni sono ovviamente state realizzate tutte con la solita dovizia di tecniche di motion capture, dando vita a una serie di movimenti molto precisi e realistici probabilmente (ma non ci giurerei) basati sulle mosse dello stesso Ronaldo. La differenza principale tra questo e gli altri giochi probabilmente va ricercata nell'anticipo necessario a effettuare tutte le varie azioni e nell'abbondanza di quello che viene chiamato "buffer", e cioè la tendenza a memorizzare i comandi da parte del gioco e di eseguirli al primo momento utile. Faccio un esempio: state movendo un giocatore che porta la palla e premete due volte il tasto del passaggio. Il pallone a questo punto passerà da questo giocatore a un altro che a sua volta si curerà di passarla immediatamente. Questo è un fenomeno già visto in parecchi altri giochi di calcio ma qui pare essere più pronunciato del solito: io mi ci sono trovato bene, credo sia solo questione d'abitudine. A parte questo, Ronaldo V-Football prevede quelle che oramai sono diventate le azioni "classiche" dei giochi di calcio: tiro, pallonetto, passaggio corto e passaggio in profondità. E' anche possibile prodursi in due finte differenti parimenti inutili: il doppio passo e uhm, il "giro su se stessi", che quello strano girotondo fatto su se stessi mentre si prosegue in una direzione. Fanno molta scena tutte e due ma non sembrano servire a molto. Durante il gioco poi si possono operare interventi sulla disposizione in campo, spostando avanti o indietro la squadra, cambiando la marcatura a uomo o a zona e persino selezionando l'attacco a destra, a sinistra, al centro o sulle due fasce. Sfortunatamente non è possibile chiamare particolari tattiche né cambiare schema "al volo" come in ISS ma è anche vero che queste di solito sono strategie adottate dai giocatori più smaliziati, target che non pare essere quello specifico di questo gioco.

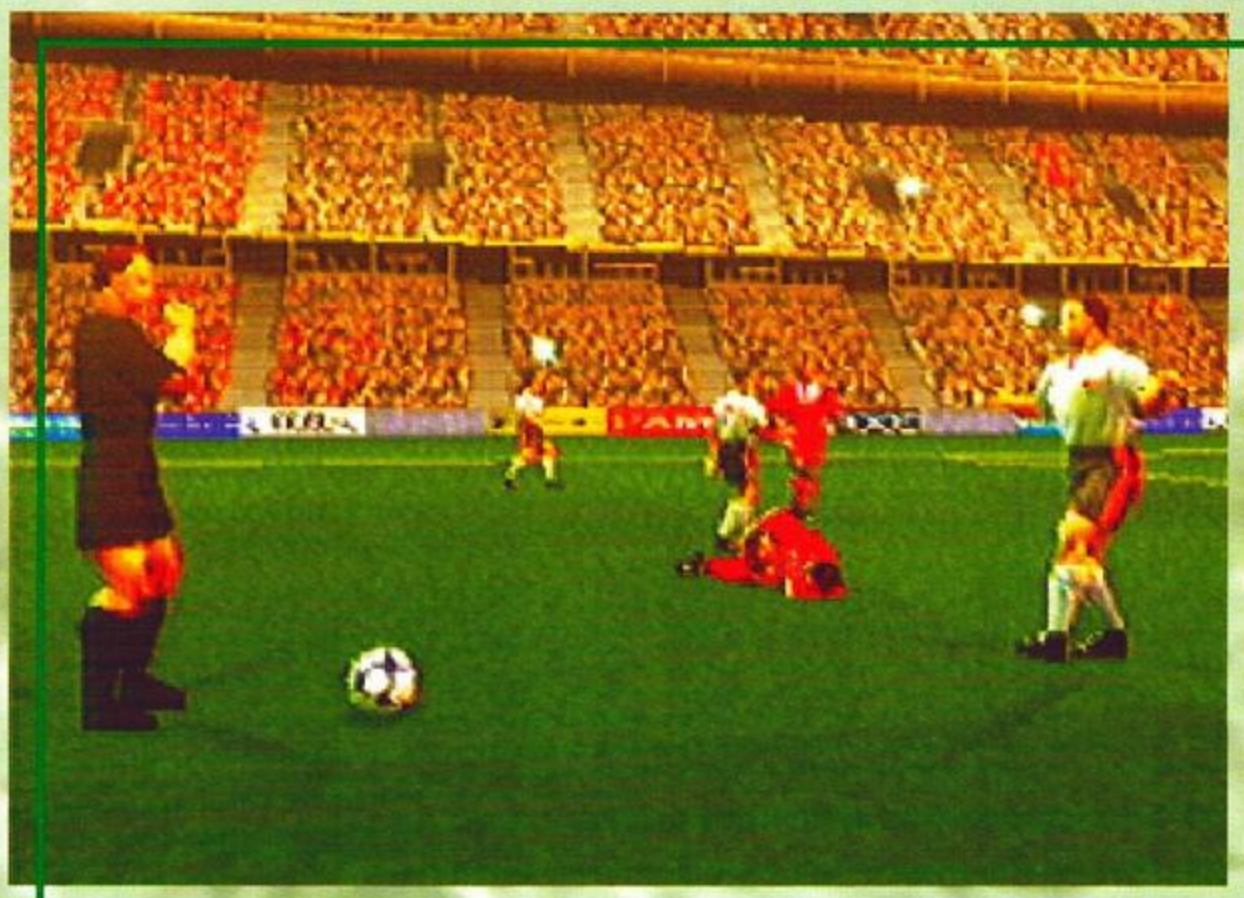
Approfondiamo l'argomento...

Dal punto di vista della difficoltà invece c'è da fare un discorso un po' complesso: i livelli selezionabili sono tre, ma in tutti si notano degli elementi fissi che vanno a interferire con il "normale svolgimento della partita". Innanzitutto, ogni volta che tirerete in porta vi sembrerà di aver tirato in faccia al portiere. Non so se sia un'illusione o cosa, ma il simpatico furetto guantato anche al livello "bambocci" ha le mani cosparse di colla e si troverà sempre sulla linea della sfera. In realtà sono i giocatori che,

PlayStation						90
	Grafica	90	Giocabilità	89		
	Sonoro	89	Longevità	90		

PlayStation

Sorpresa sorpresa, Ronaldo V-Football è un bel gioco. Di regola, più grossa è la licenza peggiore è l'odore che si sprigiona dalla confezione del gioco, ma in questo caso non è affatto così. Ronaldo è senza dubbio il singolo giocatore più famoso al mondo (a dispetto di quanto gli è accaduto) e questo gioco pur non essendo il miglior titolo calcistico del mondo si difende davvero bene. Graficamente è molto attraente e le animazioni sono davvero sorprendenti, il commento non è irritante come spesso accade (anche se alcune espressioni lasciano davvero perplessi) e soprattutto si lascia giocare molto bene. Certo è un po' frustrante la tendenza dei giocatori di tirare sempre in faccia al portiere e c'è da dire che i giocatori cambiano direzione in maniera un po' bizzarra, inoltre è abbastanza fastidioso l'anticipo costante al quale si è costretti per costruire delle azioni decenti. Degna di merito l'ampia scelta di modalità di gioco disponibili così come è interessante l'idea di inserire delle squadre "segrete" che possono essere sbloccate vincendo determinate coppe... Tutto sommato un bel gioco di calcio, assimilabile a Fifa ma un pelino più divertente.



E nell'importantissima partita Cina-Canada parte la prima espulsione...

stranamente, tendono a tirare proprio dove c'è lui, e questo è un fenomeno che non riesco a spiegarmi. Fortunatamente non è impossibile segnare, dato che comunque gli si può arrivare vicini e indurlo in errore con dei passaggi in area e soprattutto di quando in quando qualche tiro da fuori entra. A parte questo, i giocatori hanno una strana tendenza a perdere completamente la palla durante i contrasti, lasciandola ferma sul campo in balia dei più rapidi. Questa situazione vi aiuta spesso generando occasioni "di rapina" molto rare da vedere in realtà ma abbastanza comuni qui. Altro fattore inspiegabile, quando starete per entrare in area e tenterete di passare a un qualsiasi giocatore accanto a voi la palla invariabilmente terminerà sui piedi di un altro giocatore sulla fascia. Questo è bene da una parte perché vi consentirà di provare delle azioni efficaci, e male dall'altra perché spesso non sarà quello che volevate fare.

A parte questo, Ronaldo V-Football si gioca molto fluidamente e senza intoppi nel ritmo. E' divertente, non è frustrante e i giocatori fanno (bene o male) quello che gli si dice di fare, cosa che non sempre succede con gli altri titoli del genere.

Così è, se vi pare

Graficamente, Ronaldo V-Football fa la sua brava scena. L'aspetto è molto curato, tutte le texture sono stranamente retinate il che dà al gioco un aspetto molto bizzarro ma attraente. Le animazioni come già vi ho accennato sono veramente belle (basti vedere i vari stop, i rinvii del portiere e così via) ma i modelli dei giocatori sono davvero bruttini: tutti quanti sembrano essere dei bodybuilder, vabbè che ora i calciatori sono più grossi di quelli che c'erano dieci anni fa ma mica sono tutti Conan il Barbaro. Un po' lo stesso problema di Fifa: questi sono giocatori di calcio, non di football americano. Signori programmatori, cercate di capire la differenza. Molto carina l'idea di mettere ogni tanto qualche fumogeno a bordo campo - sembrerà una sciocchezza ma fa molto scena. Il sonoro è abbastanza buono: il rumore della folla non cambia a seconda della squadra che gioca (e se lo fa lo fa di poco) ma è comunque appropriato così come i vari effetti sonori. Il commento invece lascia un po' perplessi: non è effettuato da alcuna voce famosa, dice raramente cose a sproposito ma è infarcito di espressioni sciocche, fuori posto o semplicemente fastidiose. Lo script su cui si basa poi fa un po' acqua, dato che non riesce ad accorgersi di particolari abbastanza evidenti: se fallite un rigore ma riuscite comunque a buttare la palla in porta al secondo tiro dopo un po' di maretta il commentatore si complimenterà comunque per la freddezza del rigorista indipendentemente da quello che è successo. Va detto comunque che è stato fatto un minimo sforzo di personalizzazione inserendo frasi specifiche per quando gioca il Brasile relative a tutta la squadra e soprattutto a Ronaldo. Certo che l'espressione "un giorno come un altro per Ronaldo" commentando una sua doppietta suona piuttosto amara alla luce di quello che è successo... Comunque sia, se proprio non vi piace il commento in italiano potete sempre attivare quello in portoghese che fa più colore ed è meno comprensibile (il che significa che non vi accorgerete delle cavolate).

censioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recens

Voto 95

Titolo
Colin McRae Rally 2.0

Descrizione
Rally!

Giocatori
1-4

Casa Software
Codemasters

Colin McRae Rally 2.0

Ci sono giochi brutti, giochi mediocri, giochi belli e giochi che entrano nella leggenda. Colin McRae Rally appartiene a questa quarta categoria, ed è facile intuire quale livello di frenesia si possa raggiungere in attesa del suo seguito...

Vale anticipare il commento alle prime righe del gioco? Qualche "regola non scritta" della recensione suggerisce che in realtà bisognerebbe trattare l'effettiva qualità del gioco solo arrivati in fondo allo sproloquio. Beh, lasciatemi almeno dire che sono rimasto basito da Colin McRae Rally 2.0. Il termine che mi viene in mente riguardo a questo gioco è "lussureggiante" (e concedetemelo, su), per lo meno relativo al suo aspetto estetico: in ogni sua parte, Colin Mcrae è straordinariamente bello, ricco e dettagliato. Basta, quello che volevo dire l'ho detto, ora posso anche star tranquillo.

Riassunto delle puntate precedenti

Che cos'è un rally? Non conosco la definizione esatta da manuale del piccolo recensore, ma so che cosa intendono con "rally" i programmatori di questo gioco, o almeno mi pare di averlo intuito. Dicasi "rally" una serie di

Primo impatto

L'interfaccia grafica di Colin McRae 2.0 è studiata per stupire da subito: semplice, pulita e d'effetto, elaborata ma non incasinata. Appena vi tuffate nel gioco poi potete notare anche il resto, e cioè che guidare le varie vetture risulta intuitivo e impegnativo allo stesso tempo, un vero piacere. Colin McRae 2.0 è il classico gioco col quale ci si familiarizza in una manciata di secondi e che poi non lo si molla più.

Un raro esemplare di Seat Cordoba allo stato brado, fotografato mentre insegue una femmina di un'altra specie tentando (invano) di accoppiarsi.

Lo split screen in tutto il suo fulgore.

gare cronometrate su delle strade puntualmente dissestate alle quali si prende parte un concorrente alla volta. Queste gare (dette anche "tappe") sono suddivise in vari gruppetti. All'inizio di ogni gruppo viene fornita un'ora di tempo al concorrente, e durante quest'ora può apportare modifiche all'assetto dell'auto o riparare i danni rimediati nelle tappe precedenti. Danni, sì, perché le varie prove cronometrate sono all'insegna della resistenza estrema: i fondi sono quasi sempre sconnessi, i percorsi sono tortuosi e pericolosi e le varie parti di ricambio vengono sollecitate duramente e devono durare per diverse gare. Non è raro poi incorrere in un qualche incidente più o meno grave, un albero qui, un macigno lì, un capottamento, le solite cose insomma. Superato un tot di tappe può accadere di dover affrontare una prova speciale ambientata in un circuito chiuso, sul quale si compete con un altro concorrente (di regola quello piazzato nelle nostre vicinanze in classifica). Il tutto va moltiplicato per le otto nazioni nelle quali si gareggia: si inizia dalla Finlandia e si passa per Grecia, Francia (che è poi il rally di Corsica), Svezia, Australia, Kenya, Italia per terminare in Inghilterra. La locazione geografica determina lo stile di base delle gare: in Finlandia avremo strade lunghe e veloci a fondo vagamente sconnesso, in Corsica troveremo veloci strade asfaltate incredibilmente tortuose, in Svezia dovremo correre su ghiaccio e neve e così via. Naturalmente capiterà di affrontare i tracciati in diversi momenti della giornata e in condizioni atmosferiche assortite, ma questo suppongo ve lo foste già immaginato.

Ciascun rally ha una propria classifica determinata dai tempi dei vari corridori più che dalle posizioni raggiunte dagli stessi: è possibilissimo vincere un rally senza arrivare primi in tutte le tappe, basta che il tempo complessivo sia inferiore a quello degli avversari. Per esempio, se nella prima tappa diamo venti secondi al tizio che ci segue e nelle successive tre ne perdiamo un paio siamo comunque davanti. Tutto chiaro?

A ruota libera

Suppongo che queste non vi suonino come novità incredibili, anzi: nonostante inizialmente i titoli rallyistici fossero giochi di corsa come gli altri, su percorsi chiusi zeppi di altri avversari (V-Rally, ve lo ricordate?) e senza danneggiamenti assortiti, ormai ci siamo un po' tutti adeguati a quella che è la "formula standard" di questo genere, formula che in effetti è deci-

Ford Focus

L'auto ufficiale di Colin per questa stagione. Piace molto al nostro Ale (non quello solito, un grafico) ed è comprensibile: ha una linea originale e affascinante ed è francamente una bella macchina. Qualcuno ce ne vuole regalare una?

Mitsubishi Lancer

Divenuta popolare grazie a Gran Turismo 2 e a Yamauchi (il signor Poliphony ne ha una ed è convinto che sia la miglior auto da strada del mondo) in Italia porta lo sfortunatissimo nome "Carisma". In un film di Jackie Chan ("Senza volto e senza nome") è la protagonista di una scena fenomenale.

samente più fedele alla realtà dei fatti. Se qualcuno fosse nostalgico però (per un qualche misterioso motivo) va detto che c'è comunque la modalità arcade che prevede sei circuiti chiusi sui quali girano contemporaneamente sei auto e dove potrete fare a sportellate per conquistare la vittoria. La stessa modalità Arcade poi può anche funzionare per due giocatori contemporaneamente (in split screen), e in questa circostanza saltano fuori altre due sotto-opzioni che permettono di variare un po' il gioco (comunque sia non è questo il bello di CMR2.0, sappiatelo).
A voler essere pignoli, potremmo dire che questo gioco alla lunga ha una modalità sola, e cioè quella relativa al campionato. Gli otto rally uno in fila all'altro sembrano essere l'unico motore del gioco, dato che tutti gli extra, i quadri vari, le auto e così via vengono sbloccate giocando a questa modalità. Certo, appena caricato il gioco potrete cimentarvi in uno stage a scelta o in un rally, potrete affrontare le prove speciali... Peccato però che sia quasi tutto bloccato. Finché non comincerete a vincere i rally nel campionato al livello Intermedio potrete scegliere solo le opzioni di default che sono pochine (uno stage qua, un rally là). La sensazione è che i programmatori

Con la vista interna non si vede assolutamente niente.

La schermata riassuntiva tra una tappa e l'altra permette di raccogliere informazioni su quello che ci aspetta, modificare l'assetto dell'auto, riparare le parti danneggiate e salvare...

PlayStation

Bello, bello, bello. Non è esattamente quello che mi aspettavo dal seguito di Colin McRae, perché a ben vedere non c'è nulla che non ci fosse anche nel primo episodio (anzi, manca l'opzione di scuola guida che comunque non era fondamentale). C'è da dire però che tutto quanto è fatto molto meglio: CMR2.0 è "più forte, più veloce" sotto ogni punto di vista. La grafica è in alta risoluzione (l'alta risoluzione del PlayStation, comunque - è sempre tutto sgranato) e si muove molto bene (anche se ci sono dei problemi relativi alla compenetrazione dei poligoni - spesso le auto si vedono attraverso i vari ostacoli, e non è un bene), senza contare che è ultradettagliata. Il modello di guida delle auto è all'altezza del primo CMR, i tracciati sono impegnativi ed estremamente vari, il sonoro è incredibilmente migliorato (basti sentire lo stridore dei pneumatici sull'asfalto) e a giocarci ci si diverte un casino, anche contando il livello di difficoltà mediamente alto ma non inavvicinabile (in ogni caso potrete cambiarlo). Che potremmo chiedere d'altro? Forse qualcosa di nuovo, certo, però già così non ci è andata male. Tutt'altro...

PlayStation						
	Grafica	95	Giocabilità	96	PlayStation	95
	Sonoro	94	Longevità	95		

Colin McRae Rally 2.0

Toyota Corolla

L'auto del nostro Alex (quello solito, questa volta) è probabilmente la singola autovettura dalla griglia anteriore più brutta del mondo. Eppure, nonostante la linea assai discutibile è da sempre una vettura molto popolare nell'ambito rallyistico (nonché una delle auto più vendute nel mondo). Mah.

Il tramonto, che romantico... Chissà se sulla Impreza da rally ci sono i sedili reclinabili.

Ed ecco che con un'abile mossa il nostro eroe parcheggia a filo con la parete di roccia. Il tachimetro segna 101 km/h ma ci deve essere un errore.

si siano accorti che l'opzione del campionato da sola fosse troppo poco per il giocatore più disattento e abbia tentato di "rimpolpare" la struttura aggiungendo cose tutto sommato non molto utili. Diciamocelo, la sezione Arcade fa un effetto veramente misero a causa delle auto che non si danneggiano e dei circuiti chiusi, mentre la possibilità di correre solo una tappa o un rally in particolare ha senso se avete già finito tutto quanto e volete migliorare qualche vostro tempo.

Stupore! Stupore?

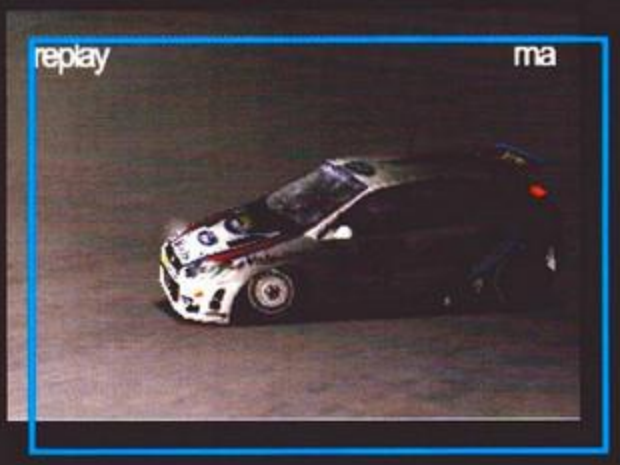
Come vi ho anticipato all'inizio della recensione, Colin McRae Rally 2.0 fa veramente un effetto incredibile. La Codemasters ha strizzato completamente il PlayStation tirando fuori tutto quello che c'era: il gioco gira in una sorta di alta risoluzione (in realtà è raddoppiata solo la risoluzione orizzontale), le texture sembrano decisamente essere più varie di quelle viste nel primo episodio, i modelli delle auto sono esageratamente più dettagliati e si saccagnano in tutti i modi possibili, Il fondale appare qualche metro più in là rispetto a quanto accadeva nel primo, l'effetto notte-giorno è reso con una fedeltà incredibile (partendo di mattina la luce ha un colore più azzurrino, la sera il tramonto colora tutto di arancione e così via) in più c'è tutta una serie di effetti già presenti nel primo CMR ma comunque "scenosi" tipo le sgommate che rimangono (non per molto) sull'asfalto, i segni sul ghiaccio, le nuvole di polvere che si alzano,

Potendo scegliere

Dunque, se proprio non avete voglia di acquistare Colin McRae Rally 2.0 potrete sempre comprarvi il primo, che è tutt'ora un ottimo gioco ed è pure in vendita a prezzo ridotto. Alternativamente potreste provare la sezione rallyistica di Gran Turismo 2, molto bella ma presente più a livello sperimentale che altro, o mettere le mani su V-Rally 2 che però con i "veri" rally ha ben poco a che fare pur essendo assai gradevole.

Seat Cordoba

E questa? Sono sicuro che sia una bella auto (curioso il frontale, senza dubbio) ma... Ehm, non so, non saprei che dirvi. Credo che l'unica Cordoba che abbia mai visto sia quella blu che trovo tutti i giorni parcheggiata vicino a casa mia. Per lo meno nel gioco va, poi non saprei.



Subaru Impreza

L'auto utilizzata precedentemente dal prode Colin è tutt'ora uno dei modelli più popolari tra i videogiocatori (e gli automobilisti "veri") di tutto il mondo. I veri tamarri la comprano blu con i cerchioni dorati, i più esaltati la ricoprono di adesivi gialli e i poveretti costretti dalla moglie la comprano in versione SW.

la condensa, cose così insomma. Incredibile dictu, si segnala l'assenza del famigerato effetto del lens flare, o riflesso lente per gli anglofobi: ci stiamo liberando di uno degli effetti più abusati nella storia dei videogiochi? Speriamo.
La giocabilità a mio parere è rimasta più o meno quella: il modello di guida non si discosta troppo da quello sperimentato in CMR (l'importante è che non lo peggiori, visto che andava benissimo) così come i tracciati sembrano bene o male ripetere gli intrichi di curve e controcurve visti tempo addietro. Le prove

Le tappe serali possono contare su un'illuminazione davvero particolare.

Nemmeno Ken Falco riusciva a fare questi numeri. Probabilmente perché gli riuscivano meglio.

speciali c'erano già, gli avversari sono ancora belli agguerriti... Diciamocelo, oltre al restyling grafico, al set di auto remixate e ai circuiti ricostruiti non è che Colin McRae 2.0 offra queste innovazioni terrificanti, anzi, a me sembra sostanzialmente la stessa cosa. Nonostante tutto però credo comunque che sia un acquisto dovuto, anche se vi siete già gustati CMR: i tracciati offrono un buon livello di sfida e così come è realizzato il tutto vi potete permettere di immedesimarvi completamente con l'azione. Se siete dei maniaci della guida sportiva (quella "vera", non quella roba da marziani che è la Formula 1) e state cercando un titolo in grado di portarvi via parecchie ore, Colin McRae 2.0 è senza dubbio quello che fa per voi.

Peugeot 206

La vettura più piccola del mucchio è comunque un'auto in grado di difendersi più che bene. Certo, avendo a disposizione una Lancer, una Focus e una Impreza non la sceglierei nemmeno se mi sparassero in un piede, ma è pur vero che nel mondo reale mica tutti possiamo guidare auto che costano carriolate di milioni...

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98
20052 – MONZA (MI)

E-MAIL BITWORLD@LIBERO.IT TEL.039/2720499 TEL/FAX 039/747171

TEL.039/2720499

IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE - USA - HONG KONG - EUROPA

NINTENDO 64

NINTENDO USA USTIL.120.000
NINTENDO USATI L.89.000

AIRBOARDIN'USA	TEL
BANJO KAZOJE	L..79.000
BASS MASTER 2000	TEL
BETTLE ADV. RAC.	L.5 9.000
BOMBERMAN	L..49.000
BUST A MOVE 2	L..49.000
BUST A MOVE 3 D X	L..59.000
BUG'S LIFE	L..59.000
CARMAGEDDON	L..79.000
CASTLEVANIA	L..99.000
CASTLEVANIA 2	TEL
COMMAND & CONQUER	TEL
DESTRUCTION DERBY 2	TEL.
DOOM	L..39.000
DONKEY KONG WORLD (DICEM.)	
EVANGELION	TEL
FIGHTER DESTINY	L..59.000
FIGHTER DESTINY 2	TEL
FIFA 99	L..109. 000
F-ZERO	L..79.000
DARK RIFT	L..29.000
DD KONG	L..69.000
DUKE NUKEM ZERO HOURS	TEL
F1 WORLD G.P. 2	L..99.000
JET FOR GEMINI	L..85.000
GAUNTLET LEGEND	TEL
MISTICAL NINJA 2	L..99.000
GOLDENEYE 007	L..79.000
GOLDENEYE 007 II	TEL
KING OF PRO BASEBALL	L..39.000
INTERN. TRACK & FIELD 2	TEL
INT. S. STAR SOCCER 98	L..49.000
LEGO RACER	TEL
LOONEY TOONS SPACE RACE	TEL
J.L. PERFECT ST RYKER II	TEL
MARIO GOLF	L..109.000
MARIO KART	L..79.000
MARIO PARTY	L..79.000
MARIO PARTY 2	TEL
MICROMACHINES	TEL
MYSTICAL NINJA 1	L..49.000
F1 MONACO GP 2	L. 89.000
MULTIRACING CHAMP.	L..29.000
NAMCO MUSEUM	TEL
NBA LIVE 2000	TEL
OGREE BATTLE	L..139.000
PERFECT DARK	TEL
POCKEMON SNAP	TEL
POCKEMON STADIUM	TEL
PILOT WINGS	L..49.000
40 WINKS	TEL
QUAKE II	L..99.000
RAYMAN 2	TEL
RAINBOW SIX	L..95.000
READY 2 RUMBLE BOXING	TEL
RESIDENT EVIL 2	TEL
RESIDENT EVIL 2 USA	L..119.000
RIDGE RACER	TEL
ROGUE SQUADRON	L..109.0 00
ROUD STAR TROPHY	TEL
S.ROBOT TAISEN	TEL
SHADOWMAN	L.89.000
STAR WARS RACER	L..115.000
S.ROBOT FIGHTING	L..119.000
S.SMASH BROTHERS	L..99.000
SNOWBOARDING 1080	L..79.000
SOUTH PARK RALLY	TEL
SUPERCROSS 2000	TEL
TAZMANIA EXPRESS	TEL.
TOY STORY 2	L..109.000
TONIC TROUBLE	L..99.000
TOP GEAR RALLY 2	TEL
TOP GEAR OVERDRIVE	L..59.000
TUROK 2	L. 59.000
TUROK 3	L.89.900
ZELDA	L..89.000
V RALLY 99	L..69.000
WCW VS NWO REVENGE	L..5 9.000
WIPEOUT	L..49.000
WIN BACK	TEL
WWF WRESTLEMANIA 2000	TEL
WONDER PROJECT J+MEMORY	L..39.000
WORLD DRIVER CHAMP.	L.89.000
WORLD RALLY CHALLENG E 2000	TEL
WORMS ARMAGEDDON	TEL
VIRTUAL CHESS	L..49,000

ACCESSORI:

ADATTATORE UNIV. 100%	L..69.000
ADATTATORE PASSPORT	L.39.000
JOY PAD ORIGINALE	L..29.900
JOYSTICK ARCADE	L..69.000
CAVO ESTENSIONE PAD	L..12.000
MEMORY CARD 256K	L. 13.000
MEMORY CARD 1MG	L..18.000
CAVO S.-VHS	L..29.000
RUMBLE PACK	L..19.900
RUMBLE PACK+MEMORY	L..25.000
PRESA ANTENNA RF	L..25.000
ESPANS.PACK	L..59.000
VOLANTE+PEDALIERA DOPPIA	
VIBRAZIONE E FRENO A MAN	L..129.000

VIDEO CD GIAPPONESI

DRAGON BALL Z (8CDL..26.000CADAUNO
DRAGON B GT (20 CD)
L..33.900 CADAUNO
EVANGELION (13 CD)L..26.000 CADAUNO
LA BLUE GIRL
(CONFEZ. DA 6 CD) L..99.000
INVASION NIGHT SCHOOL (6 CD)
L..26.000 CADAUNO
LAMU (4 CD) L..29.900 CADAUNO
GUNDAM WING (10 CD) L..28.000 CAD.
GUNDAM CHAR'S COUNTER ATT.
(VARI CD) L..35.900 CADAUNO
MAZINGA VS GOLDRAKE 1CD L..27.0

SUPERNINTENDO

BATMAN RETURNS	L..39.000
CAPITAN COMMANDO	L..49.000
CASPER	L..39.000
CLAYFIGHTER 2	L..49.000
EARTHWORM JIM 2	L..39.000
MARVEL S.HEROS	L..39.000
NBA GIVEN'GO	L..29.000
PUZZLE BOBBLE	L..29.000
STREET FIGHTEE 2TURBO	L..29.000
TETRIS ATTACK	L..49.000

SI EFFETTUANO RIPARAZIONI E MODIFICHE SU TUTTE LE CONSOLE

PLAYSTATION

PLAYST. UNIVERSALE
L.249.000
GIOCHI USA/JAP

ALUNDRA 2	TEL
ARK THE LAD 3	TEL
BASS LANDING USA	L..119.000
BIO HAZARD 2 VERS. D.SHOCK	L..119
BIO HAZARD 3	TEL
BRAVE FEN. MUSASHIDEN	L..119.000
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GENERATION 2	L..129.000
CAPITAN TSUBASA J	L..149.000
CHANGE GET A ROBOT	L..139.000
CHOCOBO COLL.	TEL
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
CYBER ORG	L..49.000
COUNTDOWN VAMPIRES	TEL
DEEP FREEZE	L..49.000
DENPRISM (SQUARE)	TEL
DEVILMAN	TEL
DIE HARD TRILOGY 2	TEL
DINO CRISES USA	L..79.000
DRAGON BALL F.BOUT	L..79.000
DRAGON BALL Z LEG.	L..79.000
DRAGON BALL Z ULT. BATTLE 22	L..79
DRAGON VALOR	TEL
EINHANDER	L..69.000
FINAL FANTASY TACTICS	TEL
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	L..119
FINAL FANTASY 8	L..119.000
FISHERMAN BAIT	L..49.000
FRONT MISSION 3	L..139.000
FRONT MISSION ALTERNATIVE	L..59
EVANGELION	L.. 89.000
GRANDIA USA	L..119.000
GRAN TURISMO 2 USA	L..79.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L..79.000
GUNDAM 0079	L..79.000
GUNDAM CHAR'S C.ATTACK	L..89.000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	L..129.000
IRON SOLDIER 3	TEL
JADE COCOON	L..99.000
JEPPY X	L..129.000
KOUDELKA	TEL
LEGEND OF MANA	L.. 139.000
LEGEND OF DRAGON	L..129.000
LUNAR SILVER STAR STORYL	.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	L..129.000
LUPIN 3	L..89.000
KING OF FIGHTERS KYO	L..89.000
KING OF FIGHTERS 96	L..79.000
KING OF FIGHTERS 97	L..99.000
KING OF FIGHTERS 98	TEL
KING OF FIGHTERS 99	TEL
JO JO BIZARRE ADV.	TEL
J.L. PERFECT STRYKER 99	TEL
MACROSS VFX 1	L..79.000
MACROSS FORTRESS	TEL
MACROSS VFX 2	L..129.000
MARVEL S.HEROS VS STREET F.	L..79
MARVEL VS CAPCOM	TEL
METAL GEAR SOLID INT	L..129.000
METAL SLUG	L..89.000
METAL SLUG X	TEL
MOBILE SUITE GUNDAM 1.0	L..79.000
MOBILE SUITE GUNDAM 2.0	L..79.000
PARASSITE EVE USA	L..99.000
PARASSITE EVE 2 JAP	L..139.000
PATLABOR THE GAME	TEL
POCKET FIGHTER	L..49.000
RANMA 1/2	L..139.000
ROBOT DANDY	L..129.000
RUNABOUT	TEL
S.ROBOT WAR F	L..119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L..109
S.ROBOT WAR 5	L..99.000
S.ROBOT TAISEN ALPHA	25/5
SAGA FRONTIER II	L..99.000
SAILOR MOON	L..139.000
SHADOW MADNESS	L..89.000
SD GUNDAM G ZERO	TEL
SLAYER ROYAL 1	L..99.000
SLAYER ROYAL 2	TEL
STAR OCEAN 2° STORY USA	L..119.000
STREET FIGHTER ZERO 3	L..109.000
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	22/12
STRIDER 1&2	TEL
SUIKODEN II	L..109.000
THOUSAND ARMS	TEL
TIME BOKAN 1	L..89.000
TIME BOKAN 2	L..109.000
TENCHU 2	TEL
TOBAL 2	L..89.000
VANDAL HEARTS II USA	L..119.000
VANGRANT STORY	TEL
VANISHING POINT	TEL
WILD ARMS 2	TEL
WINNING ELEVEN 4	TEL
XENOGEAR	L..119.000

ACCESSORI:

BORSA PORTA CONSOLE	L..39.900
PLAYST. MAGAZINE JAP	L..30.0 00
JOYPAD COMP.	L..9.900
MEMORY CARD 15B	L..9.900
MEMORY CARD 120B	L..27.000
MEMORY CARD 360B	L..39.000
MULTITAP	L..39.900
PAD DUAL SHOCK	L..29.000
DUAL SHOCK INFRAROSSI	L..39.000
PISTOLA+PEDALIERA	L..29.000
POCKET STATION	L..109.000
PRESA PAL ANTENNA	L..19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA E JAP	L..39.000
CAVO SCART RGB	L..15.000
VOLANTE +PEDALIERA CON VIBRAZIONE	L..89.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L..49
VIDEO CD CARD	L.89.000

CONVERTITORE ACTION REPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

ACTION REPLY PER 9002 L.39.000

MODIFICA USA/JAP/EURO L.40.000

MODIFICA UNIVERSALE PER GIOCHI CODIFICATI L..70.000

PLAYSTATION GIOCHI USATI

ACTUA SOCCER 2	L..29.000
BIO HAZARD 3	L..49.000
BLOODY ROAR	L..29.000
BUSHIDO BLADE	L..25.000
DESTRUCTION DERBY	L..19.000
DIE HARD TRILOGY	L..29.000
COLIN MCREE RALLY	L..25.000
COMMAND & CONQ. RED A.	L..29.000
FIFA 98	L..25.000
F1	L..19.000
F1 97	L..25.000
F1 98	L..29.000
F1 99	L..35.000
G DARIUS	L..19.000
GRAN TURISMO	L..25.000
GTA	L..25.000
DRIVER	L..29.000
IL QUINTO ELEMENTO	L..29.000
JUDGE DREED	L..19.000
PITFALL 3D	L..29.000
PSYCHIC FORCE II	L..29.000
SINDACATE WARS	L..29.000
STARWINDER	L..29.000
STARWARS MASTER	L..29.000
TOMB RAIDER III	L..29.000
WARCRAFT 2	L..19.000
WING OVER	L..29.000

CHIAMA PER LA LISTA GIORNALIERA.

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION 2 CONSOLE TEL.

FANTAVISION	TEL
ARMORED CORE 2	TEL
DEAD OR ALIVE 2	TEL
DRIVING EMOTION	L..179.000
ETERNAL RING	L..179.000
EVOMEJIN 4	L..159.000
EVERGRACE	L..19.000
GRADIUS 3&4	L..159.000
STREET FIGHTER EX PLUS 3	L..159.000
SKY SURFER	L..159.000
TEKKEN TAG	L..179.000
X-FIRE	TEL
WILD WILD RACING	TEL
CHORO Q HG	TEL
GRAN TURISMO 2000	TEL
KESSEN	L..179.000
0 STORY	L..199.0D

TELEFONA PER I PREZZI ATTUALI.

GAMEBOY

POCKEMON ROSSO	L..79.000
POCKEMON BLUE	L..79.000
POCKEMON GIALLO	L..89.000
POCKEMON GOLD	TEL
BEACH VOLLEY	L..35.000
JUNGLE BOOK	L..35.000
USATI:	
ARCADE 2 CLASSIC	L..15.000
TENNIS	L..15.000
MARBLE MADNESS	L..15.000
FIFA 2000 COLOR	L..25.000
PAPIRUS COLOR	L..25.000
SUKUKI ALSTARECOLOR	L..25.000

DVD GIAPPONESI

SU RICHIESTA DISPONIBILE QUALSIASI TITOLO.

MEGADRIVE

JOYPAD SEGA	L..19.000
BATMAN RETURNS	L..19.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	L..19.000
INT. S.STAR SOCCER DELUXE	L..19.000
CYBERBALL	L..19.000
HARD DRIVING	L..19.000
X-RANZA	L..19.000
X-MEN	L..19.000
JURASSIC PARC	L..19.000
WORLD CUP ITALIA 90	L..15.000
MICROMACHINE MILI TARY	L..19.000
MORTAL KOMBAT	L..19.000
MORTAL KOMBAT 3	L..19.000
PRIMAL RAGE	L..19.000
RISE OF THE ROBOTS	L..19.000
S.REAL BASKETBALL	L..19.000
TIN TIN IN TIBET	L..19.000

GAME GEAR

ADDAM'S FAMILY	L..25.000
TERMINATOR 2	L..25.000
TERMINATOR 2 ARCADE G.	L..25.000
NBA JAM	L..25.000
MORTAL KOMBAT	L..25.000
SHINOBI	L..25.000
SIMPSON	L..25.000
SONIC 2	L..25.000
ROBOCOP 3	L..25.000
LION KING	L..25.000
WWF WRETLEMANIA	L..25.000

GAMEGEAR+GIOCO L..119.000

CD MUSICALI DEI CARTONI GIAPPON.

DRAGON BALL Z	L..27.000
SAILOR MOON	L..27.000
RANMA 1/2	L..27.000
GUNDAM	L..27.000
MACROSS	L..27.000
CITY HUNTER	L..27.000
FINAL FANTASY 7	L..27.000
FINAL FANTASY 8 CONF. 4CDL..85.000	
CAVALIERI DELLO ZODIACOL..27.000	
HOKUTO NO KEN	L..27.000
PARASSITE EVE	L..27.000
DRACULA X	L..27.000
ZELDA	L..27. 000
SHENMUE	L..27.000
KING OF FIGHTERS 98 2CD	L..39.900

DREAMCAST

DREAMCAST+MODEMJAP
L.449.000

DREAMCAST PAL L.439.000

DREAMCAST UNIVERSALE
LIT.499.000
GIOCHI USA/JAP
DISPONIBILI ANCHE
I GIOCHI PAL

AIR FORCE DELTA	L..49.000
AERO DANCING F	TEL
BANGAIO	L..129.000
BERSERK	TEL
BLUE STINGER	L..89.000
BIO HAZARD 2+DEMO C.V.	L..109.000
BIO HAZARD C. VERONICA 3FEBBR.	
BIKKURIMAN 2000	TEL
BUGGY HEAT	L. 79.000
BUNGAION	TEL
CARRIER	TEL
CLIMAX LANDERS	L..69.000
CRAZY TAXY	L..129.000
D2	L..129.000
DEAD OR ALIVE 2	TEL
DEATH CRIMSON 2	TEL
DEEP FIGHTER	TEL
DENSHA DE GO! 2	TEL
DYNAMITE DEKA II	L..89.000
DRACOUNOS	TEL
EURO SOCCER 2K	TEL
EVOLUTION	TEL
EVOLUTION 2	TEL
EXPENDABLE	L..39.000
F1 WORLD GRAND PRIX JAP	L..129.000
FIGHTING FORCE 2	L..99.000
FRAME GRIDE	L..89.000
GET BASS+CANNA JAP	L..169.000
GIANT GRAM	TEL
GIGA WINGS	TEL
GUNDAM SIDE STORY	L..129.000
GUN BIRD 2 CAPCOM	TEL
HOUSE OF DEAD II	L..89.000
INNOCENT TENORS	TEL
J. MCGRATH S.CROSS 2000	TEL
JO JO'S ADVENTURE	L..119.000
LEGACY OF KANE	TEL
LAKE MASTERS FISHING	TEL
LET'S PLAY GOLF	L..109.000
KING OF FIGHTERS 99	L..99.000
KING OF FIGHTERS 99 EVOL.	TEL
MAKEN X	TEL
MARVEL VS CAPCOM	L..89.000
MARVEL VS CAPCOM2	TEL
MDK2	TEL
MONACO GP 2	L..39.000
MORTAL KOMBAT GOLD	L..109.000
NADESHIKO	L..139.000
NEW JAPAN PROWRESTLING	L..90.0
NBA 2000 2K	TEL
NBA SHOWTIME	TEL
NFL BLITZ 2000	L..69.000
NFL 2000 SEGA	TEL
NFL QBC	TEL
NHL 2K	TEL
PANZER FRONT	L..149.0D
PUZZLE BOBBLE 4	TEL
POWER SMASH TENNIS	TEL
POWER STONE JAP	L..89.000
POWER STONE 2	TEL
RAINBOW SIX	TEL
RAYNBOW COTTON	TEL
RAYMAN 2	TEL
READY 2 RUMBLE	TEL
RED DOG	L..99.000
RENEGADE RACERS	TEL
RENT A HERO	TEL
ROADSTER	TEL
SEGA RALLY 2 JAP L..99.000	PAL L..85.
SHADOWMAN	TEL
SLAVE ZERO	TEL
SEGA GT	TEL
SENGOKU TURB	L..29.000
SHUTOKO BATTLE	L..95.000
SONIC ADVENTURE	L..69.000
SONIC INTERNATIONAL	TEL
SORCERIAN	TEL
SOUL CALIBUR	TEL
SOUL FIGHTER	L..119.000
STREET FIGHTER ZERO 3	L..75.000
STREET FIGHTER 3 W/IMPACT	L..149
SPEED DEVIL USA	L..79.000
MAKEN X	TEL
METROPOLIS	TEL
MCGRATH MOTOCROSS 2000	TEL
MORTAL KOMBAT GOLD	L..89.000
NANATSU NO HIKAN	L..149.000
TOMB RAIDER	TEL
TWINKLE STAR SPRITE	TEL
VIGILANTE 8	TEL
VIRTUA FIGHTER 3	L..75.000
VIRTUA STRYKER 2000 JAP	L..129.000
VIRTUA COP 2	L..89.000
VIRTUAL ON 2	TEL
ZOMBIE REVENGE JAP	L..129.000
UEFA STRYKE	TEL
UNDERCOVER	L..59.000
WWF ATTITUDE	L..99.000

ACCESSORI:

GAME SHARK	TEL.
ARCADE STICK	L..109.000
VOLANTE MADCATZ	L..129.000

ADATTATORE PRESA PAD PER REN-DERE COMPATIBILI GLI ACCESSORI PLAYSTATION SUDREAMCST L..69.000

CAVO S-VHS	L..35.000
CAVO RGB	L..25.000
CAVO PROLUNGA PAD	L..18.000
JOYPAD SEGA	L..59.000
JOYPAD MADCATZ	L..64.000
JOYPAD CON VIBRAZIONE	L..79.000
LIGHT GUN	L..79.000
MODEM	L..79.000
PISTOLA	L..0.000
PROLUNGA PAD	L..19.000
PURU PURU PACK	L..49.000
RUMBLE PACK COMP.	L..39.000
TASTIERA	L..69.000
VGA BOX	L..69.000
VGA BOX+RCA+S-VHS	L..79.000
VISUAL MEMORY SEGA	L..59.000
MEMORY CARD 200K	L..39.000
MEMORY CARD 800K	L..54.000
VISUAL MEMORY COMPAT.	L..49.000
KIT CHIP DI MODIFICA	TEL
CONFIGURAZIONE INTERNETL..50.000	
RIVISTA DREAMCAST JAP	L..39.000
RIVISTA JAP+CD	L..49.000

MODICICA CHIP UNIVERSALE

ALTRI GIOCHI DREAMCAST

NIGHTMARE CREATURES 2	TEL
STAR WARS EPISODE 1 RACER	TEL
TONY HAWK'S PRO SKATER	TEL
TOMB RAIDER LAST REV.	TEL

SATURN

SATURN USATI	L..89.000
SATURN JAP	L..239.000
PICCHIADURO	
DEAD OR ALIVE LIMITED	L..89.000
DRAGON BALL Z LEG.	L..89.000
DUNGEON & DRAGON'S COLL..	L..139
FIGHTERS MEGAMIX	L..39.000
FINAL FIGHT REVENGE	TEL
GOLDEN AXE THE DUEL	L..29.000
KING OF FIGHTERS COLL..	L..149.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L..89.000
POCKET FIGHTER	L..69.000
REAL BOUT COLL..	L..109.000
STREET FIGHTER COLL..	L..89.000
STREET FIGHTER ZERO 3	TEL
VAMPIRE SAVIOR	L..89.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	L..19.000
VIRTUA FIGHTER 2	L..29.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	L..15.000
X-MEN VS STREET FIGHTER	TEL
SPARATUTTO	
ALIEN TRILOGY	L..39.000
CAPCOM GEN.1	L..69.900
CRIMEWAVE	L..19.000
CRUSADER NO REMORSE	L..19.000
DUKE NUKEM 3D	L..29.000
GUNGRIFFON	L..29.000
HOUSE OF DEAD	L..79.000
LAYER SECTION II	L..79.000
METAL SLUG	TEL
PANZER DRAGON 1	L..59.000
PANZER DRAGON II	L..69.000
HEXEN	L..19.000
RADIANT SILVERGUN	TEL
SOVIET STRYKE	L..29.000
THUNDER FORCE V	L..79.000
VIRTUA COP 2	L..39.900
VIRTUA COP 2+PISTOLA	L..75.000
VIRTUA COP 1	L..35.000
PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER	
BAKU BAKU	L..59.000
CAPCOM GEN.2 (GHOST'NGHOLS+GHOST'GOBLINS+ SUPER GHOST'NGHOLS)	L..69.900
DRACULA X	TEL
NIGHT'S	L..39.900
SHINOBI EX	L..39.800
FIND LOVE 2	L..129.000
SPORTIVI	
DAYTONA	L..29.000
FIFA 97	L.. 9.000
MANX TT	L..29.000
OUTRUN	L..89.000
POWER DRIFT	L..79.000
ROAD RUSH	L..39.000
SEGA RALLY	L..39.900
SEGA TOURING CAR	L..49.000
SONIC R	L..49.000
WINTER HEAT	L..79.000
WIPEOUT	L..15.000
WORLD WIDE SOCCER 97	L..15.000
WORLD WIDE SOCCER 98	L..39.900
AVVENTURA E STRATEGIA	
BURNING RANGERS	L..79.900
DEEP FEAR	L..79.900
BIO HAZARD	L..79.000
DRAGON FORCE	L..69.000
EVANGELION II° IMPRESSION	L..69.000
EVANGELION GIRL OF STEEL	L..99.000
GRANDIA	L..99.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	L..139.000
LUPIN III	L..109.000
PANZER DRAGON 3 4CD	L..59.000
SHINING FORCE III	L..119.000
SHINING FORCE 3/2	L..119.000
SHINING FORCE 3/3	L..119.000
SHINING THE HOLYARC	L..79.000
SHINING WISDOW	L..39.900
S.ROBOT WAR TAISEN	L..139.000
S.ROBOT WAR FINAL	L..139.000
STORY OF THOR 2	L..49.000

SU RICHIESTA SONO DISPONIBILI TUTTI I TITOLI GIAPPONESI

ACCESSORI:

JOYPAD SEGA	L..29.000
JOYPAD ANALOGICO	L.59.000
ADATTATORE USA/JAP/EUR	L..38.000
ADATTATORE+RAM 4MG	L..59.000
RAM 4MEGA CAPCOM	L..39.000
PISTOLA CON PEDALIERA	L..39.000
CAVO S-VHS	L..29.000
CAVO RGB	L..25.000
VIDEO CD CARD	L..129.000

MODIFICA UNIVERSALE RENDE IL SATURN EURO VELOCE COME IL GIAPPONESE A TUTTO SCHERMO

MODELLINI ROBOT IN PLASTICA DA MONTARE

MS-05 OLD TYPE ZAKU	L.45.000
MS-05 REAL TYPE ZAKU	L.49.000
MSZ-010 ZZ GUNDAM	L..79.000
MSZ-006 ZETA GUNDAM	L..69.000
RX-78 REAL TYPE	L.49.000
RX-78-2GUNDAM PERF.GRADE	L..99.000
RX-93 V GUNDAM F.FANNEL	L..99.000
RX-178 GUNDAM	L..99.000
RX-78-2 TRASPARENTE	L..99.000
G-GUNDAM MOBILE FIGHTER	L..69.000

MODELLINI DRAGON BALL Z SUPER BATTLE COLLECTION 41 ESEMPLARI .

PC ENGINE

PC ENGINE DUO JAP	L..479.000
CORE GRAF X	L..169.000
JOYPAD	L..39.000
GIOCHI SU CD:	
ADVANCED V.G.	L..69.000
CONAN	L..69.000
FORMULA 1 PROJECTF	L..69.000
F1 CIRCUS SPECIAL	L..59.000
FINAL ZONE 2	L..59.000
CONAN	L..75.000
COTTON FANTASTIC N.D.	L..119.000
GODZILLA	L..99.000
GATE THUNDER	L..79.000
CREST OF WOLF	L..59.000
VARIS III	L..69.000
VARIS IV	L..69.000
AVENGER	L..59.000
IQ PANIC	L..59.000
L DIS	L..69.000
LAMU	L..79.000
TERRAFORMING	L..69.000
RANMA 1/2	L..95.000
MONSTER LAIN	L..69.000
BOMBERMAN	L..79.000
GIOCHI SU CARTUCCIA DA L1T.49.000 A L1T.89.000:	
KICK BALL/GAMBARE GOLF BOYS/ GAIFURUMUGAIA NO DRAGON/ OPERATION WOLF/ORDINE/F1 PILOT/ F1 CIRCUS 92/F1 CIRCUS/ENERGY/ ALIEN CRASH/VOLFIEV/ 1943 KAI/ADVENTURE ISLAND/AFTER BURNER 2/ARMED F/W TYPE 2/W TYPE 1/GOMOLA SPEED/TIGER/CYBER CORE/PSYCHO CLOSER/THE KUN FU/SIDE ARMSCYBERGKNIGHT NECROMANTER/WAR OF THE DEAD SINDIBAD/DORAEMON/TOYS SHOP TOYS/TV SPORT ICE SKATE/TWIN BECK/CAHAMPION WRESTKER/ DARIUS PLUS/NECUROS/TITAN/SPIRAL WAVE/S.VOLLEYBALL/JINMU DENSHU/ NEUTOPIA 1 E 2/VIOLENT SOLDIER/ HANH INZA SKY/BLODIA/ALICE/FORM. SOCCER/DIGITAL CHAMP/FIGHTING RUN/FINAL LAP TWIN/FINAL BLASTER/ BATMAN/BOMBERMAN/PARANOIA	

SE TI INTERESSANO ALTRI TITOLI, TELEFONA E POSSIAMO TROVARLI

NEO GEO CD

NEO GEO CD	L..479.000
ART OF FIGHTING 1	L..79.000
FATAL FURY 1	L..79.000
FATAL FURY II	L..79.000
AERO FIGHTER 2	L..29.000
ART OF FIGHTING 2	L..39.000
ART OF FIGHTING 3	L..79.000
BLUE'S JOURNEY	L..29.000
FOOTBAL FRENZY	L..29.000
FUTSAL SOCCER	L..69.000
KING OF FIGHTER 95	L..39000
KING OF FIGHTERS 96	L..89.900
KING OF FIGHTERS 98	L..109.000
KING OF FIGHTERS 99	L..149.000
LAST BLADE	TEL
LAST BLADE 2	TEL
METAL SLUG 2	L..149.000
MUTATION NATION	L..79.000
NEO TURF MASTER	TEL
OVER TOP	L..119.000
RALLY CHASE	L..39.000
REAL BOUT 2	L..139.000
SAMURAI SHOWDOWN 4	L..129.000
SOCCER BRAWL	L..79.000
RIVISTA NEO GEO FREAK	L..39.900
JOYSTICK ARCADE	L..115.000
CHIAMA PER ALTRI TITOLI	

NEOGEO CARTUCCE

NEOGEO A CARTUCCE L.975.0

3 COUT BOUT	L..109.000
BREAKERS	L..750000
FATAL FURY 3	L..329.000
REAL BOUT 2	L..550.000
KING OF FIGHTERS 95	L..239.000
KING OF FIGHTERS 96	L..299.000
KING OF FIGHTERS 97	L..329.000
METAL SLUG 2	L..650.000
METAL SLUG X	L..750.000
MUTATION NATION	L..179.000
NEOGEO CUP	L..549.000
ROBO ARMY	L..279.000
WORLD HEROS 2 JET	L..109.000

PORTACHIAVI

DRAGON BALL Z 10 PEZZI	L..29.000
RANMA 1/2 + LAMU 8PEZZI	L..27.000
TEKKEN 3 10 PEZZI	L..29.000
FINAL FANTASY 7 7 PEZZI	L..27.000
MAZINGA E ROBOTS WAR 10 PEZZI	

NEO GEO POCKET

NEO GEO POCKET COL.	L..169.000
BASEBALL STAR	L..79.900
BASS FISHING	TEL
COOL BOARDERS	TEL
FATAL FURY FIRST CONT.	L..79.000
KING OF FIGHTERS R-2	L..79.000
METAL SLUG FIRSTMISSION	L..79.000
NEO CUP SOCCER 98	L..69.900
NEO TURF MASTER	L..8 9.000
PACMAN	L..69.900
PUZZLE BOBBLE MINI	L..69.900
SAMURAI SHOWDOWN 2	L..89.000
SONIC	L..89.000
SNK VS CAPCOM	L..99.000

WONDERSWAM

WONDERSWAM L.129.000

MODELLI ROBOT METALLO:

GOLDRAKE	L..479.000
MAZINGA Z	L..259.000
COMBATTLER V	L..399.000

Voto 92

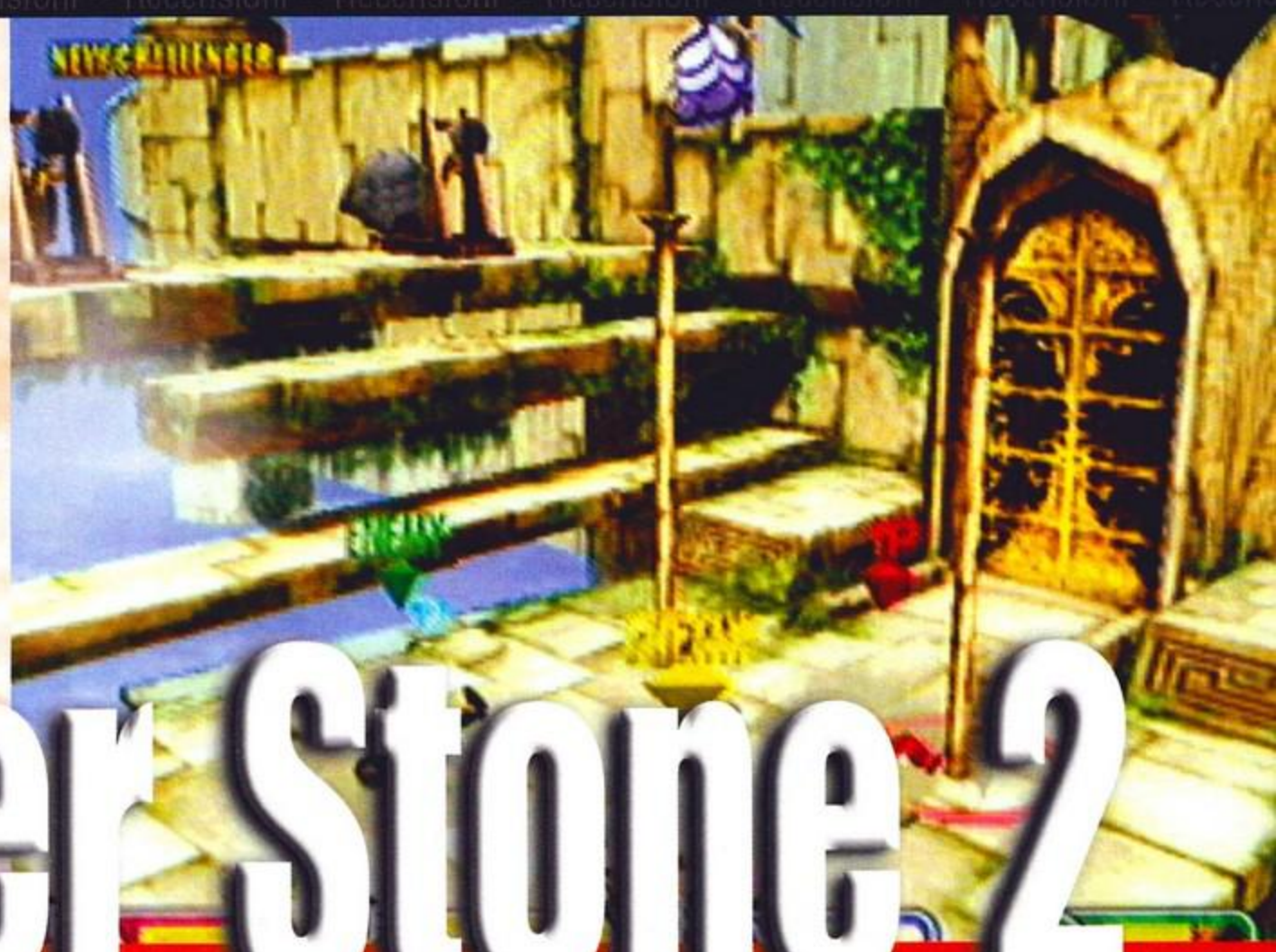
Titolo
Power Stone 2

Descrizione
Mazzate ma incasinatissime

Giocatori
1/4

Casa Software
Capcom

Power Stone 2



Power Stone è stato uno dei primi giochi a comparire su Dreamcast e, dato il lusinghiero successo ottenuto, non poteva mancarne il seguito...

L'ammucchiata incasinata

Incasinata? Mi sembra un termine fin troppo blando se riferito a questo nuovo titolo della Capcom. In effetti, Power Stone 2 è uno dei picchiaduro più bizzarri che mi sia mai capitato di vedere per situazioni proposte e struttura di gioco. Ma andiamo con ordine. Allora, la trama si può bellamente saltare, un po' perché, essendo questo un picchiaduro, non ce ne può importare di meno, un po' perché è in giapponese e un po' perché quelle poche notizie in inglese che sono riuscito a reperire sono molto vaghe. In sostanza, pare che i mazzuolatori del vecchio Power Stone e una serie di altri tizi non meglio identificati siano stati rapiti da una sorta di nube nera e trasportati all'interno di un misterioso castello dominato dal solito cattivone. Che ne sarà dei nostri eroi? Tutto qui. Impersonando un o dei succitati eroi, dovrete trovare una via d'uscita dal castello in questione, anche se, per dire la verità, buona parte degli stage si svolge al di fuori di esso, e quindi non vedo lo scopo di una ricerca simile. Ma tant'è, la cosa non potrebbe essere meno influente. Il vecchio Power Stone già si faceva notare per la alta interazione con il fondale dei personaggi e per il casino totale che si veniva a creare sullo schermo; questo nuovo episodio eleva all'ennesima potenza tutte queste caratteristiche, rendendo il gioco ancora più concitato e caotico.

Primo impatto

Il primo impatto con questo titolo può essere alquanto traumatico, dato che l'azione su schermo è parecchio caotica e, inizialmente, si fa fatica a capire cosa stia succedendo esattamente e come funzionino le varie mosse. In breve tempo, però, l'originalità della struttura porta a calarsi totalmente nella rissa globale.

Uno scontro su piattaforme mobili e un'arma da fuoco che spiattella il nemico contro un muro invisibile... Power Stone 2 è anche questo!

Ecco l'effetto della pistola sonica della quale parlavo nella recensione. Notare che i due avversari stanno combattendo su due navi diverse.

E salutami la mamma

Come definire Power Stone 2? Un picchiaduro a scorrimento uno contro uno? Un arcade adventure con condimento di mazzate? In realtà, il titolo Capcom potrebbe rientrare in entrambe le categorie, anche se io propenderei per la prima. Come già accennato, però, la struttura di base è quantomeno insolita. L'engine che muove il tutto è poligonale, ma la prospettiva è considerevolmente più lontana rispetto a quella alla quale siamo stati abituati tramite i titoli più classici. I combattenti che si affrontano, nella modalità arcade, sono quasi sempre due (anche se è possibile che, in taluni casi, possiate fare a mazzate con un numero di avversari maggiormente elevato. Le mosse sono relativamente poche (circa due o tre per ogni personaggio), ma questa esigua quantità viene ampiamente compensata dall'enorme numero di armi disponibili e dalla immensa interazione con il fondale, che permette il verificarsi di situazioni mai viste in titoli simili. Intanto, una delle caratteristiche principali di questo prodotto è costituita dai fondali "attivi", cioè che si evolvono mano a mano che il combattimento procede, in maniera similare a quanto accade, per esempio, in Dead or Alive 2 su PlayStation 2. Tuttavia, qui questo aspetto è ancora più accentuato. Nel picchiaduro della Tecmo, infatti, esso si limitava alla possibilità di cambiare il luogo del combattimento, spedendo il nemico altrove con un colpo mirato. Qui il background ha una "vita propria", per così dire, e il suo modificarsi prosegue indipendentemente dai danni che fate al nemico. Qualche esempio? Mentre state combattendo, il pavimento incomincia a prendere fuoco, costringendovi a ritirarvi su di una serie di piattaforme, che, una volta raggiunte dalle fiamme, vi obbligheranno a ritirarvi all'interno di un palazzo. Oppure, mentre combattete su di un mezzo volante, il mezzo stesso inizierà a perdere dei pezzi, finché tutti i partecipanti al massacro non finiranno a

Potendo scegliere

Su Dreamcast ci sono molti picchiaduro, ma nessuno che si avvicini alla peculiarità di Power Stone 2. Il che non significa che sia il miglior titolo del genere, ma semplicemente che fa un po' categoria a sé. Fondamentalmente, i giochi migliori nel campo delle mazzate sono Soul Calibur e Street Fighter Zero 3; se preferite le botte a scorrimento, date un'occhiata a Berserk o Soul Fighter, mentre, restando in ambito di uno contro uno, citiamo Street Fighter 3, Marvel vs Capcom 2 e Virtua Fighter 3.

Per fare fuori la sfinge dovrete prima spezzarne almeno due zampe, per poi distruggerne la testa.

Dreamcast

Se già avevate amato il primo Power Stone, questo non vi deluderà di certo, altrimenti.... Dovreste comunque trovarlo divertente. A una buona realizzazione tecnica, Powerà Stone 2 aggiunge una grande quantità di situazioni inusuali e una giocabilità notevole. Certo, alcune situazioni possono risultare un po' confuse, ma si tratta di abituarsi alla peculiare impostazione del titolo. Davvero bello!

schiantarsi al suolo (dove continueranno a mazzuolarsi). Ancora, potrete massacrarvi su di un paio di navi affiancate, passando continuamente dall'una all'altra e con qualche excursus in acqua. Dovreste comunque trovare qua intorno delle foto che esplichino questi esempi.

Non solo pugni

Accanto all'ampia gamma di fondali coreografici che Power Stone 2 propone, abbiamo anche un considerevole numero di strumenti di distruzione che potrete usare per fare calare la vostra giusta ira sui nemici. È più o meno dai tempi di Mercs che la Capcom mette nei suoi giochi quel gusto tutto particolare per la distruzione totale; basti pensare, per esempio, ai barili che si rompevano fino dal primo Street Fighter 2. Power Stone 2 riprende questa caratteristica e la porta all'esagerazione. Muovendovi per i fondali, potrete infatti trovare alcune dei canonici casse & forzieri che hanno fatto la storia del genere. Rompendoli, potrete entrare in possesso di armi di varia natura, quali randelli, spade, martelloni e via dicendo. Non mancano armi da fuoco più o meno originali, tra cui un bazooka, un lanciarazzi, una bacchetta magica che congela l'avversario e una specie di pistola sonica. Meritano inoltre la citazione il fucile che rinchiude i nemici in enormi bolle fluttuanti, il megafono che stordisce l'avversario e così via. Insomma, le cose che bisognerebbe dire di questo titolo sono molte, perché molti sono i punti in cui si discosta dalla media dei suoi concorrenti. Tra le altre caratteristiche base, però, non si può fare a meno di citare le power stone che danno il titolo al gioco. Trattasi di una sorta di gemme che compariranno di tanto in tanto in alcune situazioni. Potreste trovarne nelle casse che distruggete, oppure potrebbe perderle un nemico colpito. Potrete raccoglierne al massimo sei contemporaneamente, ma ne basteranno tre per scatenare degli effetti notevoli. Una volta che avrete con voi tre power stone, infatti, il vostro personaggio acquisirà la capacità di prodursi in incredibili mosse speciali, che risulteranno davvero distruttive e che non mancheranno di togliere al nemico una gran quantità di energia. Le mosse in questione sono spesso dei "semplici" potenziamenti di quelle normali, ma si rivelano comunque alquanto utili. Le power stone, ad ogni modo, sono tanto più utili se pensate che la loro presenza è volatile. In questo gioco, infatti, i personaggi che vengono colpiti (e questo comprende sia voi che i vostri avversari) perderanno ciò che si portano dietro. Potrebbe trattarsi semplicemente di icone che incrementano il punteggio, di armi, oppure, come notavo sopra, delle power stone. Il che significa che, se subirete un colpo troppo duro da sostenere, potrete fare ciao con la manina alle attrezzature che avrete raccolto, pietre comprese. Simpatico, eh?

Il fendente che vedete menare al ninja in basso è stato reso possibile dalla raccolta di alcune power stone. Come vedete, l'avversario ne è rimasto alquanto danneggiato.

Ma che gioco a modo

Le opzioni che Power Stone 2 presenta sono largamente incomprensibili, essendo tutto il gioco in giapponese; girandomele un po', però, sono riuscito a vedere le varie modalità che mette a disposizione. Abbiamo quindi quella che potremo definire "arcade", che vi richiede di scegliere un personaggio dalla nutrita lista e di muovervi attraverso gli scenari di cui sopra facendo a mazzate contro chiunque vi capiti a tiro. Ogni tanto vi capiterà di incontrare un mostro di fine livello, se così si può dire, che è niente altro che un enorme individuo di varia natura (una sfinge meccanica, una specie di orco verde, ecc...) e che richiederà spesso un procedimento apposito per essere menato. Ogni volta che supererete una sezione del percorso, potrete decidere la prossima tra diverse alternative, ed è perciò fattibile completare il gioco seguendo più di una strada. Sarà inoltre possibile organizzare delle risse globali tra un massimo di quattro personaggi (volendo, ciascuno di essi può essere controllato da un giocatore umano). In

Dreamcast							
	Grafica	91		Giocabilità	93	Dreamcast.	92
	Sonoro	88		Longevità	92		

Questo è uno dei mostri di fine livello. Nonostante il personaggio abbia un'arma da fuoco per le mani, il combattimento non sarà facile!

questi casi, potrete decidere anche il luogo del combattimento, e qui ci sarà davvero l'imbarazzo della scelta, dato che, come avrete capito, tutte le arene hanno delle caratteristiche insolite e divertenti. Inutile precisarlo, il maggiore divertimento arriva proprio in questi casi.... Per completare il quadretto già roseo di questo gioco, vi citerò la presenza, come

Vi piacciono le bolle di sapone? Bene, sarete contenti di poterci rinchiudere l'avversario.

vuole la tradizione, di alcune chicche nascoste da sbloccare. Innanzitutto, finendo il gioco in modalità arcade con tutti i personaggi di base (credo siano una decina), potrete ottenerne due aggiuntivi; in secondo luogo, se terminerete l'arcade anche con questi tizi, otterrete due livelli segreti. E, data l'importanza dei fondali in Power Stone 2, direi che vale proprio la pena di vederli. È inoltre possibile giocare in rete, ma, a meno che non abitiate in Giappone, questo non dovrebbe toccarvi.

Il voto della pietra del potere

Divertente, questo è tutto quello che ho da dire riguardo a Power Stone 2. E, con i tempi che corrono, non è poco. Come sempre, cominciamo l'analisi partendo dalla qualità grafica, che è soddisfacente. Il motore è poligonale e si avvale di continue zoomate e allontanamenti per visualizzare al meglio sia i combattenti che qualsiasi avvenimento rilevante stia accadendo sullo schermo. Tutto è ragionevolmente dettagliato, dai fondali ai mazzuolatori, e la cosa più incredibile è che non si nota il minimo rallentamento. La velocità di gioco, che è una caratteristica fondamentale per mantenere divertente un titolo di questo tipo, non viene mai meno. In questo senso, l'unico difetto è un fastidioso effetto "mal di mare" che sopravviene durante le prime partite, quando, data la peculiare visuale adottata, potreste fare un po' di fatica a orientare le armi da fuoco. Si tratta comunque di una sensazione che l'esperienza permette di scrollarsi di dosso in un tempo relativamente breve. Anche il sonoro è di buona qualità e presenta delle musiche che ben si accompagnano all'azione che hanno un sound piuttosto strano, anche se tutt'altro che sgradevole.
Per quanto riguarda la giocabilità, che dire? Ho già elencato quelle che sono le sue caratteristiche di base e credo che, se possedete un Dreamcast, dovreste seriamente ponderare l'acquisto di questo prodotto. Che la Capcom faccia dei giochi pacco è piuttosto raro (anche se non certo impossibile) e questo non è il caso. Insomma, si può dire che Power Stone 2 sia stato programmato dalla Capcom in un momento in cui i programmatori si sentivano qualcosa dentro, un po' come

In Power Stone 2 potreste dover combattere anche in aria! L'aereo sul quale vi stavate azzuffando è stato distrutto e ora dovrete far fuori il nemico in questa spinosa situazione...

è accaduto con Code: Veronica e Street Fighter Zero 3, e il risultato è qui sotto gli occhi di tutti. Un gran bel gioco, quindi, senz'altro divertente, longevo quanto basta e che trova il proprio maggiore punto dio forza nell'aspetto e nella struttura inusuali, che saranno in grado di avvincere il giocatore medio per parecchio tempo. A tutto questo aggiungete un livello di difficoltà decisamente ben calibrato e la possibilità di vedere i personaggi e i livelli segreti di cui sopra, e

Questo calcio rovesciato di guilesca memoria ha dato il fatto suo al nemico grassone!

dovreste avere un quadro abbastanza preciso della situazione. Se poi volete il mio parere personale di picchiadurofilo, mi verrebbe da dire che, avendo quattro joypad e tre avversari umani da sfidare, questo titolo è un acquisto quasi indispensabile, dato l'incredibile casino che può ricreare. Consigliato spassionatamente, quindi, un altro centro della Capcom.

Sommario

NUMERO 15 APRILE 2000

Editoriale

DIE HARD TRILOGY 2 PAG 42
DEXTER PAG 50
ISS PRO EVOLUTION PAG 58
SYPHON FILTER 2 PAG 78

REVIEW

QUESTA SCONOSCIUTA...

PREVIEW

PRESUPPOSTI

REVOLUZIONIAMOCI

PLAYSTATION NATION

PER QUELLI CHE LA PLAYSTATION LA CERCANO IN EDICOLA

Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni

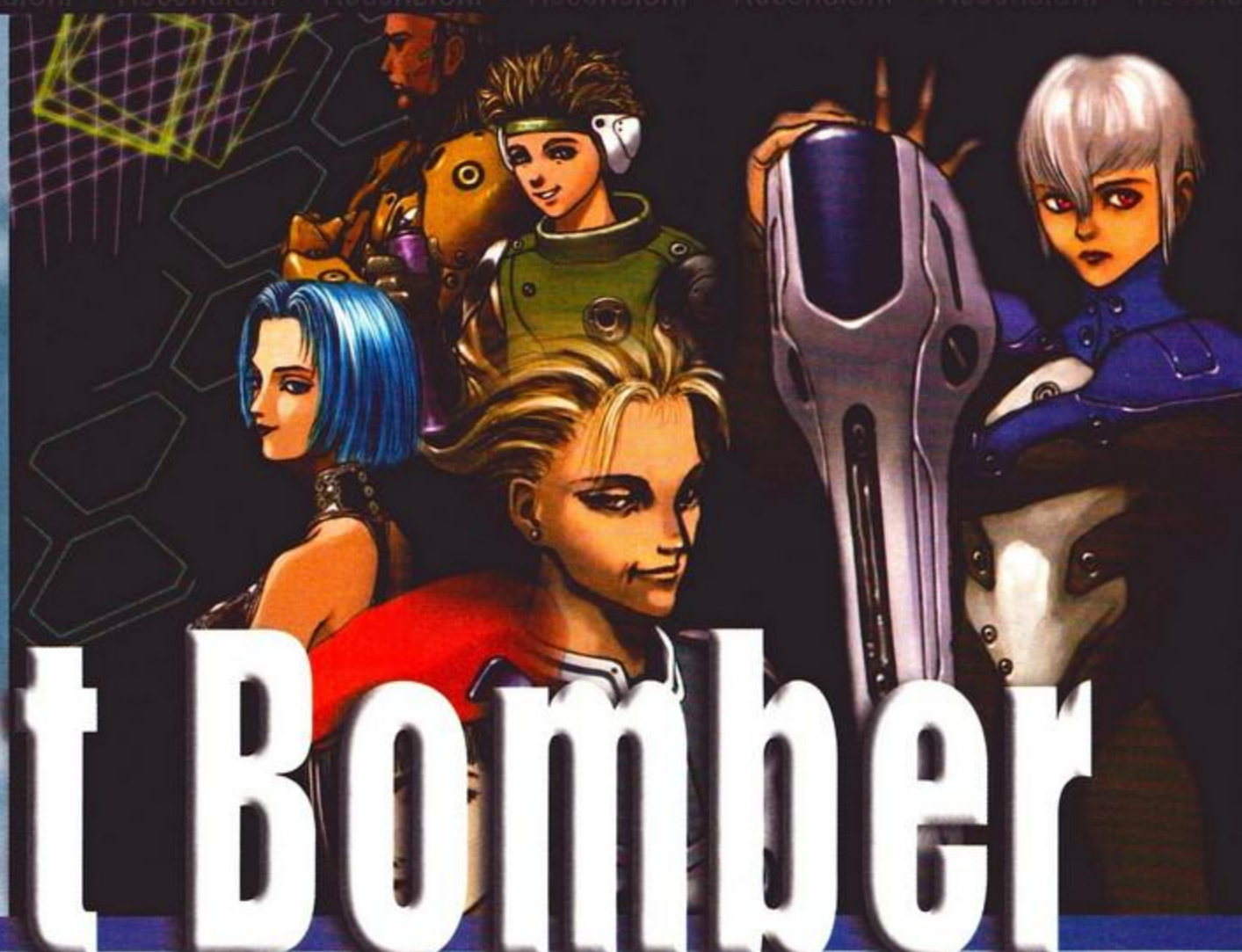
Voto 77

Titolo
Silent Bomber

Descrizione
Sparatutto in terza persona

Giocatori
1-2

Casa Software
Bandai



Silent Bomber

Bellissimo 'sto gioco... è sempre stato un mio desiderio quello di entrare in area di rigore quatto quatto, senza che nessuno mi sentisse arrivare, e al momento più opportuno, quello del cross... PEEEM! Girata il semirovesciata e pallone a levare la ragnatela, là al sette, dove osano solo i ragni, tra il basimento generale dei giocatori avversari che guardandosi in faccia si chiedono "Ma questo da dov'è arrivato"? Stupendo, da oggi potrete provare anche voi l'emozione di diventare dei letali bomber silenziosi!

Con questo cappello introduttivo mi sono giocato il posto, vero capo? Beh, sappiate che dal mese prossimo l'organico del settore console Xenia mancherà di un unità, quindi preparate una recensione di prova, magari con un'introduzione diversa dalla mia... non si sa mai. Bene, intanto dalle foto avrete capito (spero) che Silent Bomber non è una simulazione molto strategica del giuoco del calcio, bensì un frenetico arcade d'azione di quelli dei quali se ne sentiva effettivamente la mancanza. La trama ve la risparmio, visto che si potrà completamente ignorare dall'inizio alla fine, poiché fondamentalmente l'unica cosa che ci sarà da fare sarà quella di far saltare in

Primo impatto

Decisamente un gioco user-friendly, infatti richiede solo una manciata di secondi e poi comincerete ad apprezzarlo. Prodotto dall'incisivo l'impatto grafico, protetto da un guscio di carisma che deriva dalla sua esaltante concezione di fondo: piazzare esplosivi e scegliere quando detonare. Vi dirò, se la mettiamo in questo senso c'è un po' di terrorista in ognuno di noi (Counter-Strike docet, chi mi conosce lo sa).

Jutah, un po' preoccupato a quanto sembra.

Il pannello di controllo per scegliere dove distribuire gli E-CHIP.

Potendo scegliere

Mi trovo in difficoltà. Infatti pur derivando dai classici shooter di vecchia scuola, Silent Bomber è unico nel suo genere. L'alternativa sarebbe un qualsiasi platform 3d, scegliete voi quale, tanto in ogni caso non trovereste qualcosa di simile, sbilanciandovi inevitabilmente su uno dei due lati, da un parte quello della mancanza di azione e dall'altro quello del "troppo strategico".

aria tutto a forza di "set & detonate", nuovo termine appena coniato nientemeno che da me stesso, sulla scia del "plug & play" e del "cut & paste". D'altronde, cos'altro ci si poteva aspettare da un uomo senza sentimenti come Jutah, il protagonista, che innestate nelle braccia ha due enormi bomb-blaster pronte a sputare esplosivi per trasformare la totalità delle cose un bel fuoco artificiale? Nient'altro, appunto.

Tante bombe ma neanche una Sandra Bullock... si vede subito che non è "Speed"

Dopo il lungo filmato introduttivo che mostrerà chiaramente come stanno le cose in un'improbabile futuro, un menu principale permetterà di iniziare una nuova partita o di caricarne una, suggerendo un valevole sezione di tutoraggio nel caso in cui optiate per la prima scelta. Consiglio spassionatamente di praticare l'allenamento nel caso siate dei novizi, anche senza completarlo, giusto per familiarizzare coi comandi di gioco per poi lanciarvi in una "vera" missione. Nulla di più facile: si corre, si salta, si sistemano le cariche e le si fanno esplodere; mantenendo invece premuto per qualche decimo di secondo il pulsante per piazzare le bombe (quello col quadrato) anziché rilasciarlo immediatamente, apparirà un "cono di puntamento" col quale sarà possibile collocare esplosivi su oggetti seppur poco distanti, evitando il contatto diretto con l'obiettivo nemico e permettendo di distruggere oggetti volanti quali astronavi e moduli d'attacco aria-terra. I più attenti si staranno chiedendo a cosa possa servire il quarto tasto (uno per saltare, uno per piazzare, uno per detonare... e fanno tre), ebbene non rimarrà inutilizzato. Oltre alle cariche convenzionali, sarà possibile raccogliere dal suolo, dopo aver fatto saltare in aria i loro contenitori, esplosivi speciali a base di napalm e altre diavolerie, di tre tipi in tutto; il quarto pulsante serve appunto per innescare questo tipo ordigni che poi faremo deflagrare col solito comando di detonazione. Aggirandosi per i livelli troverete anche degli altri dispositivi che fungono da power-up, ovvero gli E-CHIP, coi quali, una volta terminata la missione e introdotti nel pannello di controllo, potrete modificare a vostro piacimento il versante d'attacco, decidendo se aumentare la portata del cono di puntamento o il numero massimo di cariche impiantabili prima della detonazione simultanea. Per la maggior parte degli stupidi automi nemici sarà letale anche una sola bomba, immaginate quindi il divertimento nel piazzare sei o sette cariche sulla schiena di ognuno di essi e vederli andare in giro ignari della loro imminente dipartita dalla vita terrena, se così si può chiamare per un robot; poi si preme il "triangolo" e ka-boom! Pezzetti di metallo si sparpagliano in giro in un tango di esplosioni e di luce, e rimangono solo fiamme e fuoco a veglia del loro ricordo, vampate che presto si spegneranno in un fredda atmosfera post-apocalittica (povero Fake, è andato NdMA). Silent Bomber è questo: devastazione pura, cambiamento della morfologia del luogo a suon di esplosioni. Addirittura intere parti della struttu-

Guarda che macello, e pensare che non ho ancora detonato!

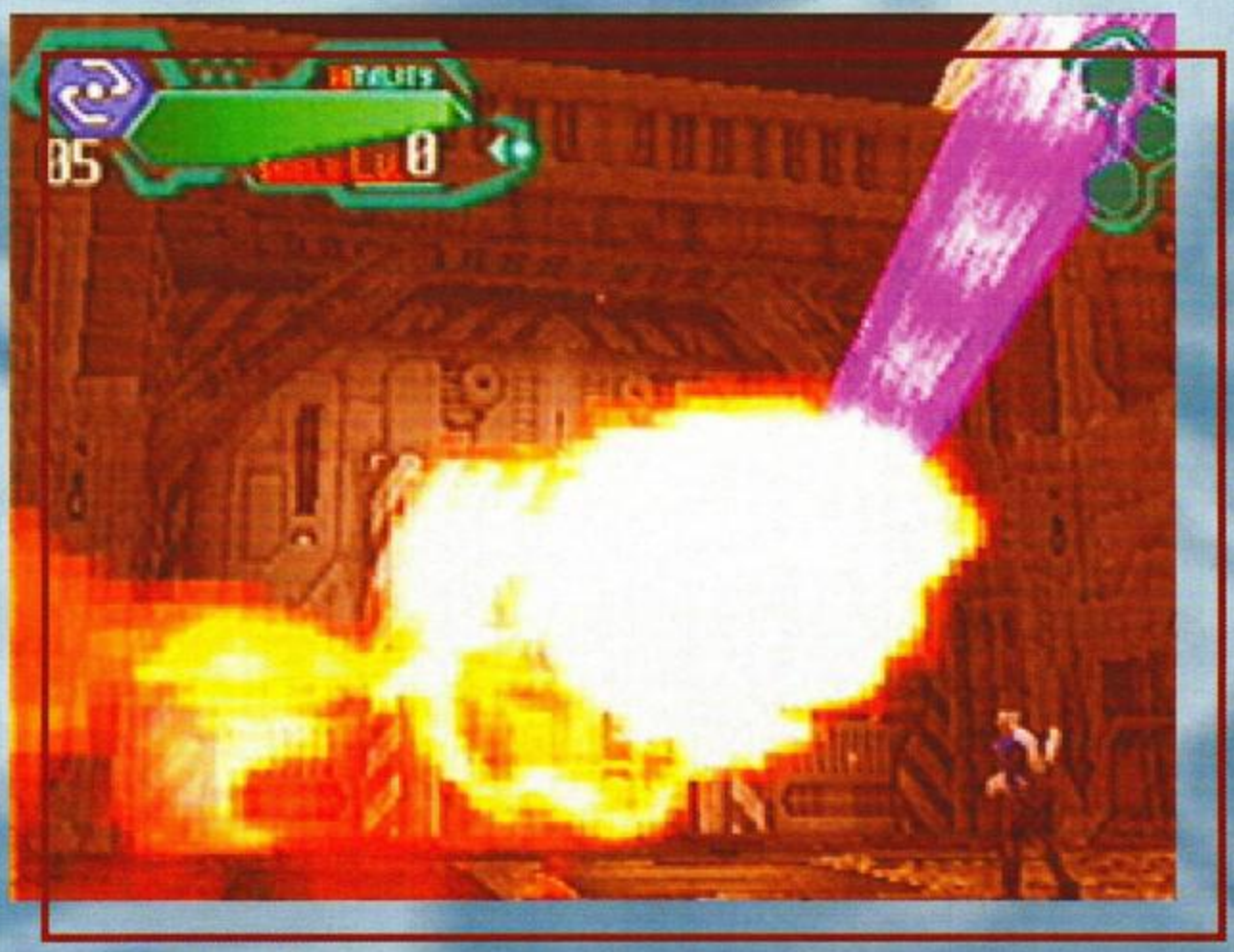
Odio quelle torrette che tirano plasma verde.

Brutti ragnoni sapete che fra poco salterete in aria?

ra in cui vi troverete cadranno nel vuoto sotto i vostri colpi, portandosi nel baratro mastodontici carri armati nemici altrimenti indistruttibili; c'è anche un po' da ragionare, insomma. Tuttavia non sarà sempre così facile, dato che alcuni avversari si presenteranno alquanto ostici da abbattere, soprattutto quelli dotati di barriere protettive e armi dalla potenza distruttiva, elementi che sapranno bene come usare contro di voi. Grandi o piccoli, cingolati o volanti, intelligenti o idioti, non ci sarà altra storia per loro, vi toccherà frantumarli tutti, se vorrete arrivare al mega boss finale.

"Bomb rushing" o "rush bombing"? Fa lo stesso...

Lo schema di gioco da seguire risulta essere sempre lo stesso, ovvero il classico "completa il quadro fino a quando arrivi al boss di fine livello, poi stai attento e cerca di sconfiggere pure lui". Non che questo sia un difetto, specialmente in un contesto come quello ricreato in Silent Bomber, prodotto di intrattenimento basato sull'azione pura che cresce sulle radici dei vecchi shoot 'em all, portando innovazioni sia chiaramente dal punto di vista tecnologico (motore poligonale, grafica dettagliata, ...) che da quello del game concept. Potremmo definirlo un blow-up 'em all, se lasciate passare il termine. A rafforzare questa tesi si mette in mostra la struttura dei livelli, abbastanza lineare e dal percorso facile, contraddistinta però dalla composizione di un buon 30% di oggetti demolibili, senza contare le macchine nemiche e le postazioni ostili fisse quali torrette e cannoni al plasma. Il fulcro del fascino di SB sta nella sua spaventosa interattività: ovunque piazziate una carica ci sarà qualcosa che esploderà, statene certi; e per non rovinare quest'aura di charme serviva un buon 3d-engine, degli effetti speciali da crisi epilettica e una grafica da urlo, elementi di cui il gioco è dotato, per nostra fortuna. Quello che muove il nostro folle minatore Jutah per tutti i numerosi livelli è un dignitoso motore poligonale, che malgrado la notevole mole di calcoli da compiere svolge bene il mestiere, prestando in ogni momento un accettabile frame-rate (o frequenza di aggiornamento delle immagini, per chi ancora non lo sapesse) e mostrando raramente qualche difettuccio legato a poligoni fuori posto e triangoli magici (per la cronaca: quelli che appaiono e scompaiono quando vogliono loro...). Discreta anche la grafica, non dettagliatissima ma particolareggiata quanto basta, sgargiante nei colori e incoerentemente luminosa, nonostante



Fa un po' caldo qua dentro... nessuno ha qualcosa da bere?

PlayStation					
	Grafica	80	Giocabilità	91	77
	Sonoro	53	Longevità	75	

Silent Bomber

PlayStation

Silent Bomber è piacevole e scorrevole, quasi mai frustrante, molto appagante e divertente. Direi che cinque aggettivi come questi solitamente è difficile associarli a un solo titolo, indi evidentemente il gioco della Bandai supera l'esame con gran stile e distacco, conquistando con la sua semplicità una posizione di nicchia nella classifica dei prodotti del suo stesso genere.

Questo proprio non sono riuscito a schivarlo.

Piazzare le bombe dove escono i robot nemici è sempre utile.

il tono claustrofobico di quasi tutti i livelli da completare. Colori accesi che però si combinano bene con gli effetti luce causati dalle esplosioni e con le incredibili animazioni che seguono l'utilizzo dei power up speciali, o delle cariche non convenzionali per intenderci.

Chi ha orecchie per intendere intenda, gli altri nel camper...
Brutta battuta, vecchia come il pennello da barba di mio nonno, ma che è arrivata in aiuto alla mia temporanea sterilità mentale. Discutiamo del sonoro: niente di invidiabile rispetto altri aspetti del titolo. Il parlato è normalissimo, privo di quello spessore e di quel carisma che ha la parlata del Duspa, particolarmente quando cerca di rifiutare l'offerta da parte mia di un panino al prosciutto cotto preparato dal mio gastronomo di fiducia. Le musiche non le ho nemmeno ascoltate, visto che erano coperte dal continuo fragore delle esplosioni, rumore campionato in modo abbastanza convincente che non avrebbe guastato se inserito in un contesto di "suono ambientale", ovvero con eco, acutezza, profondità, durata e diffusione modulati a seconda della tipologia del luogo in cui ci si trova. Eco metallico, rimbombo... sarebbe stato bello, ma così non è, e dall'inizio alla fine l'onomatopeico "ka-boom" sarà sempre irrimediabilmente lo stesso. L'aspetto povero del condimento sonoro è tuttavia un difetto assolutamente trascurabile, basandosi Silent Bomber su allestimenti attrattivi di tutt'altro genere. Quello che fa di questo titolo un gioco da comprare è la sua immensa e ricercata giocabilità; che sia una partita a uno o a due giocatori, in ogni caso vi sommergerà in una piacevole e incoraggiante frenesia, un sollazzo di quelli "a denti stretti", sensazione che negli ultimi tempi mi è capitato poche volte di riprovare. E' come se qualcuno che odiate avesse costruito diligentemente immense piramidi di carte da gioco o altissimi castelli di sabbia, in balia della massima disponibilità verso la loro distruzione, e voi foste lì per decidere il loro destino. Voi cosa fareste? ... Cosa farei io? Eheheh, oramai come conoscete me conoscete anche la risposta. Mancano ancora un migliaio di caratteri ma non so proprio cosa scrivere... o forse sì. Cosa ne dite se tiro in ballo argomenti come le nuvole, i Ferrero Rocher, e Giulio Cesare? Non ci siete ancora, vediamo se così capite meglio. Riformulo: cosa ne dite se tiro in ballo argomenti come la pioggia, i Baci Perugina e la capitale? Su, forza che vi state avvicinando. Proprio non capite? E allora l'avete voluto voi, volevo giusto parlare di una partita di calcio che poteva essere rimandata, del grande Perugia e di una Lazio strepitosa che ha dipinto la capitale dei colori dell'Argentina, il bianco e l'azzurro. Fatto strano, per il solo vizio di non gradire il cambiamento di uno dei due colori, mio "cuggino" non ha più rinnovato l'invito in piazza a Gallarate a festeggiare... Perché se la sia presa così tanto, non capisco... il bianco c'era, che poi l'altro colore non fosse il nero bensì l'azzurro, beh, non si può avere tutto dalla vita. Mao, spiegaglielo tu. Le dissonanze cromatiche rovinano la vita alla gente, non credete? O forse non è solo questione di colori...
Forza Inter.

Non tutti i buchi neri non sono pericolosi...

Sì, sì, puntami, tanto ormai basta che io prema un tasto e tu saluti.

Voto 88

Titolo
Star Wars Jedi Power Battles

Descrizione
Devi disimparare quello che hai imparato.

Giocatori
1-2

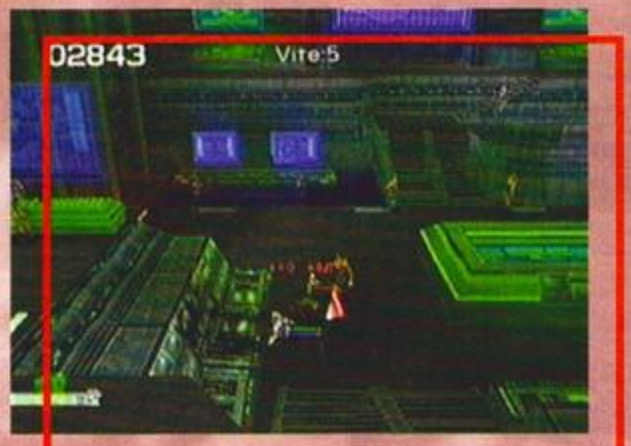
Casa Software
LucasArt

Jedi Power Battles

Usa la Forza, Luke!

La nave che ha fatto la rotta di Kessel in meno di dodici parsec

Sapete una cosa? Credo di essere praticamente l'unico in redazione a non aver visto il nuovo (o vecchio, dipende dai punti di vista) episodio di Guerre Stellari. E dire che ero partito con l'idea di andarmelo a guardare con calma, dopo un paio di settimane dalla sua uscita, giusto per non dover fare svariate centinaia di chilometri di fila solo per entrare al cinema. Poi, credeteci o meno, la mostruosa campagna pubblicitaria è riuscita a farmi passare la voglia di guardarlo. E tenete presente che la prima trilogia mi era piaciuta, anche se non sono esattamente uno di quei fanatici disposti a farsi i chilometri di cui sopra per vederne le premesse. Fatto sta che poi Episode 1 ha ricevuto pareri non molto lusinghieri da parte della critica, che l'ha giudicato privo di contenuti e, in fin dei conti, un semplice specchietto per le allodole pieno di effetti speciali e messo insieme prevalentemente per vendere gadget. A questo punto mi chiedo: ma cosa vi aspettate da Guerre Stellari? Significati profondi? Riflessioni sul senso della vita? Per quanto mi riguarda, questa serie è sempre stata una trilogia di film di pura evasione, e datemi pure del superficiale. Non dubito che adesso una marea di fan mi darà addosso... Comunque, non avendo visto la pellicola in questione, preferisco astenermi dal giudicare la stessa, anche perché non credo avrebbe molto senso dare un parere su di un film che è stato pensato per avere due seguiti e, come tale, non dovrebbe essere una storia fatta e finita in sé.



Questo è solo il primo combattimento che affronterete, ma direi che è già abbastanza incasinato, no?

La Forza è potente in quest'uomo!

Ma smettiamo di parlare di queste facezie e passiamo invece al tie in al quale è dedicato questo articolo. Jedi Power Battles, del quale avete già letto una preview qualche mese fa, è

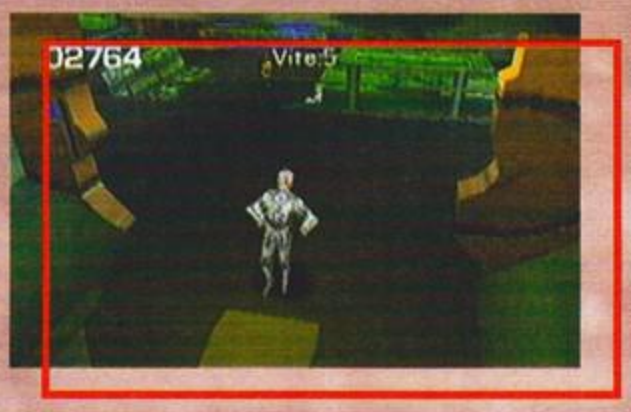
Primo impatto

Il primo impatto sarà senz'altro molto positivo per chi ama Guerre Stellari: l'introduzione, accompagnata dalla musica del film, riesce a pompare a dovere e la possibilità di impersonare dei cavalieri Jedi nell'era del loro massimo splendore potrebbe galvanizzare parecchio qualcuno. Per il resto, le scelte da fare all'inizio del gioco sono semplicemente il livello di difficoltà e il personaggio da guidare.

un picchiaduro a scorrimento che vi mette nei panni di uno (o due, dipende dal numero di giocatori) guerrieri Jedi e che ripercorre le vicende del film adattandole in chiave "mazzuolatoria". Al comando del vostro Jedi preferito, scelto tra quelli che vi presento in un box che dovreste trovare qua intorno, dovrete farvi strada a suon di fendenti di spada laser attraverso dieci livelli pieni di nemici da massacrare. Come vuole la tradizione, ciascuno dei personaggi principali ha delle caratteristiche differenti e questo comporta un leggero cambiamento nell'affrontare le situazioni a seconda del tizio che utilizzate. Comunque, le peculiarità comuni a tutti gli Jedi comprendono la notevole agilità fisica, che consente loro di spiccare balzi niente male, il possesso di una spada laser e la possibilità di usare la più grande energia dell'universo: lo Sforzo. Partiamo pure dall'analisi dell'arma principe degli Jedi, ovvero quella spada laser che tanto fa esaltare qualcuno e che abbiamo visto sventolare in abbondanza nella prima trilogia (o nella seconda, dipende dai punti di vista). Ciascuno

Potendo scegliere

Saltando bellamente i due Fighting Force, che non penso dovreste prendere in considerazione, direi che il miglior picchiaduro a scorrimento su PlayStation sia Gekido della Infogrames. Un'altra alternativa potrebbe essere il Dragon Valor di casa Namco, del quale però non ho ancora visto una versione definitiva e che non è esattamente un beat 'em up.



Il campo di forza che Adi Gallia può creare la mette temporaneamente al sicuro da ogni attacco.

Jedi ha una spada laser dalla lama di diverso colore (ma non chiedetemi cosa questo comporti), che può utilizzare per attacco e per difesa. Nel primo caso, dovrà ricorrere a delle mosse apposite, differenti a seconde dello Jedi, che si risolvono in combo più o meno potenti, prolungate ed efficaci. Tutte le combo in questione sono ottenibili tramite la pressione dei tasti X, Triangolo e Quadrato, che rappresentano le mosse semplici, ovvero i colpi di base. In modalità difensiva, invece, la spada laser può essere usata per deflettere i raggi di energia che vi vengono lanciati contro: premendo il tasto apposito, lo Jedi si farà scudo con la propria arma. A seconda di come la lama è orientata rispetto alla sorgente de raggio che la colpisce, il raggio stesso sarà riflesso in maniera differente. È anche possibile rispedire indietro il colpo, in modo che vada a danneggiare il mittente. Questa tecnica è fondamentale in certi scontri, nei quali non potrete raggiungere fisicamente il nemico e vi sarà quindi impossibile danneggiarlo senza riflettere i suoi stessi attacchi. Per quanto riguarda invece lo Sforzo, che qualche male informato chiama "Forza", è il mezzo con il quale potete attivare alcune capacità e armi speciali che il vostro eroe si porta dietro. Tenendo premuto il tasto L2, infatti, le funzioni degli altri pulsanti cambieranno, andando ad attivare altre abilità. Schiacciando i pulsanti che normalmente usate per combattere mentre avete lo Sforzo attivato, potrete sfruttarne i poteri, che solita-

L'affare meccanico che vedete è il primo sotto boss che vi troverete a mazzuolare: il suo punto debole è quella specie di occhi al centro.

Per la serie "Il mio Sforzo è più grosso del tuo", ecco l'effetto che uno dei power up può avere sulla spada laser.

Sempre in tema di Sforzo, questo è un colpo particolarmente potente che potrete eseguire tramite la suddetta abilità Jedi.

mente si concretizzano in alcune forme d'attacco particolarmente efficaci, quali mosse speciali molto dannose o equipaggiamenti estremamente cattivi. Ogni volta che userete lo Sforzo andrete a intaccare una barra che quantifica l'energia alla quale potete attingere per attivare i poteri in questione. Potrete rimpinguare la lunghezza di questa barra raccogliendo delle icone apposite che si trovano in giro per i livelli. Sempre a proposito di icone e bonus, vale la pena di ricordare anche quelli più classici, ovvero l'energia addizionale e i power up, che aumentano temporaneamente la potenza o la lunghezza della spada laser ("Vedo che hai uno Sforzo grosso quanto il mio!").

Ogni volta che sconfiggerete un nemico o raccoglierete un bonus, vi verrà assegnato un punteggio appropriato; alla fine di ciascun livello, potrete, a seconda del totale che avrete ottenuto, accedere a diverse possibilità, che vi permetteranno di potenziare il vostro personaggio. Tra le possibilità in questione abbiamo quelle di imparare nuove mosse speciali e nuovi poteri dello Sforzo, oltre a quella di accrescere, a scelta, il livello iniziale della barra dell'energia oppure quello dell'indicatore che vi permette di attingere allo Sforzo. La cosa è comunque meno facile di quanto possa suonare, dato che i livelli di cui sopra sono decisamente lunghi e vi ci vorrà un bel po' prima di vederne uno fino alla fine. Inoltre, i boss finali sono sempre decisamente difficili da abbattere (anche se la loro effettiva pericolosità è variabile; talvolta sono semplicemente noiosi, altre volte vi riempiranno di mazzate).

Ecco uno degli effetti dello Sforzo: questa mossa vi permette di difendervi e di fare fuori tutti gli avversari che vi circondano.

Ma perché li chiamano "cavalieri", quando io non li ho mai visti in sella a niente?

Adesso che ci penso, all'inizio de L'Impero Colpisce Ancora, Luke cavalca una specie di bestia polare su Hoth, ma questo è quanto. Gli Jedi (perché era a loro che mi riferivo nel titolo del box) non sembrano certo dei provetti fantini. Ma la cosa non ci interessa; piuttosto, pensiamo a dare un'occhiata ai protagonisti di questo gioco, che sono, per l'appunto, Jedi.

Obi-Wan Kenobi: Ben diverso da quello che conosciamo grazie alla trilogia principale, qui il buon Obi-Wan è un giovane inesperto che studia sotto la guida del suo maestro. È un personaggio ben bilanciato, che rappresenta una media ideale delle caratteristiche di tutti gli altri Jedi. Bah, tanto sappiamo già come muore!

Qui-Gon Jinn : Si tratta del maestro di Obi-Wan Kenobi, oltre che uno Jedi di provata abilità. Come personaggio, è abbastanza potente e poco agile, ma può attingere ai poteri della Forza in maniera decisamente utile.

Mace Windu: Un raccomandato! È forte, è veloce, spacca tutto e ha anche dei poteri speciali niente male. Senz'altro il personaggio migliore del gioco. Per quanto riguarda la trama, Mace è un membro del Consiglio degli Jedi, nonché amico personale del vecchio Yoda, che probabilmente gli fa disimparare quello che ha imparato.

Adi Gallia: Unica donna del gruppo, è esperta nel campo della politica (è figlia di diplomatici) e svolge principalmente mansioni da agente segreto. Come da copione, è un personaggio che si basa completamente sulla velocità , e la sua potenza fisica lascia a desiderare. Tuttavia, la capacità di ipnotizzare i nemici e il suo scudo la rendono uno Jedi da non trascurare.

Plo Koon: Appartiene alla razza dei Kel Dor, e discende da una lunga dinastia di Jedi. Impersona il personaggio tutto muscoli e poca velocità. I suoi colpi sono tra i più potenti, ma ha qualche difficoltà quando si tratta di saltare e di battere in velocità il nemico.

PlayStation							
	Grafica	86		Giocabilità	88	PlayStation	88
	Sonoro	90		Longevità	90		

Jedi Power Battles

Grazie alla sua spadata multipla, Mace Windu può liberarsi in un attimo di tutti i nemici nelle vicinanze.

PlayStation

Un titolo complessivamente di buon livello, seppure non un capolavoro. Grafica di media qualità, sonoro reso gradevole dall'estrema aderenza a quello del film e giocabilità sostenuta dal fatto di poter imparare mosse nuove con il tempo. Il livello di difficoltà è forse un po' troppo alto, ma questo, dopotutto, non è un male, anzi. Piacerà ai fan della saga cinematografica, ed è di fatto un buon prodotto, ma non è il massimo che ci si potesse aspettare da una saga di richiamo come Guerre Stellari.

Space Balls: the Toilet Paper

Allora, sostanzialmente potrei dire che Jedi Power Battles sia uno di quei giochi che non hanno certo infamia, ma nemmeno lodi particolari. Il che non significa che sia brutto, semplicemente che non è un titolo che passerà alla storia. Innanzitutto, abbiamo una grafica che potrebbe essere collocata nella media. Le animazioni sono buone, mentre l'uso dei colori è un po' limitato e i nemici tendono ad avere poca varietà rispetto all'ampiezza dei livelli. Comunque, da notare la validità dell'engine poligonale che muove il tutto, che consente la presenza di un gran numero di personaggi sullo schermo (fino a quattordici, mi dicono) senza il minimo rallentamento. Le texture sono in genere ben posizionate e non si spostano rispetto a dove dovrebbero essere, ma ci sono dei casi - fortunatamente rari - in cui questa regola viene meno.
Molto buono il sonoro, che riprende in maniera estremamente fedele la colonna sonora che più o meno tutti abbiamo sentito (ne era stato fatto anche un video, no?) nell'introduzione e che presenta delle musiche parimenti in tema durante il gioco. Di media qualità gli effetti, anche se la risatine che gli Jedi fanno quando raccolgono un oggetto non mi sembrano molto calzanti.
Che dire della giocabilità ? Intanto, che la longevità di questo titolo è garantita da due fattori fondamentali: ciascuno schermo è decisamente lungo, come scrivevo poco sopra, e anche il livello di difficoltà inferiore è piuttosto alto. Considerato il prezzo dei giochi per PlayStation, questo può essere un pregio notevole, dato che fornisce un incentivo a giocare fino alla fine. Altro elemento che contribuisce a tenere vivo l'interesse è la voglia di scoprire i nuovi poteri Jedi che si rendono disponibili mano a mano che il gioco avanza. In effetti, inizialmente le mosse non sono molte, ma la situazione cambia con il tempo ed è quindi una buona idea andare fino in fondo. D'altra parte, l'elevato livello di difficoltà potrebbe essere un deterrente per i giocatori meno pazienti, anche se non dubito che i fanatici di Guerre Stellari non si lasceranno fermare da un'inezia simile e proseguiranno fino allo scontro con Darth Maul. L'unico vero difetto è costituito da una certa difficoltà nel far ruotare sul posto il vostro personaggio e questo può dare dei problemi negli scontri in cui affrontate più avversari che attaccano contemporaneamente. Il giudizio complessivo è quindi globalmente buono; il gioco in sé è divertente quanto basta da avvincere a lungo l'estimatore della saga cinematografica e il titolo è oggettivamente longevo. D'altra parte, il difetto al sistema di controllo di cui sopra è parecchio fastidioso e qualcuno potrebbe trovarlo troppo pesante.

Quella specie di carro armato che vi insegue è in grado di ridurvi in sottilette in un attimo: meglio non finirci sotto, eh?

Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recensioni -- Recens

Voto 80

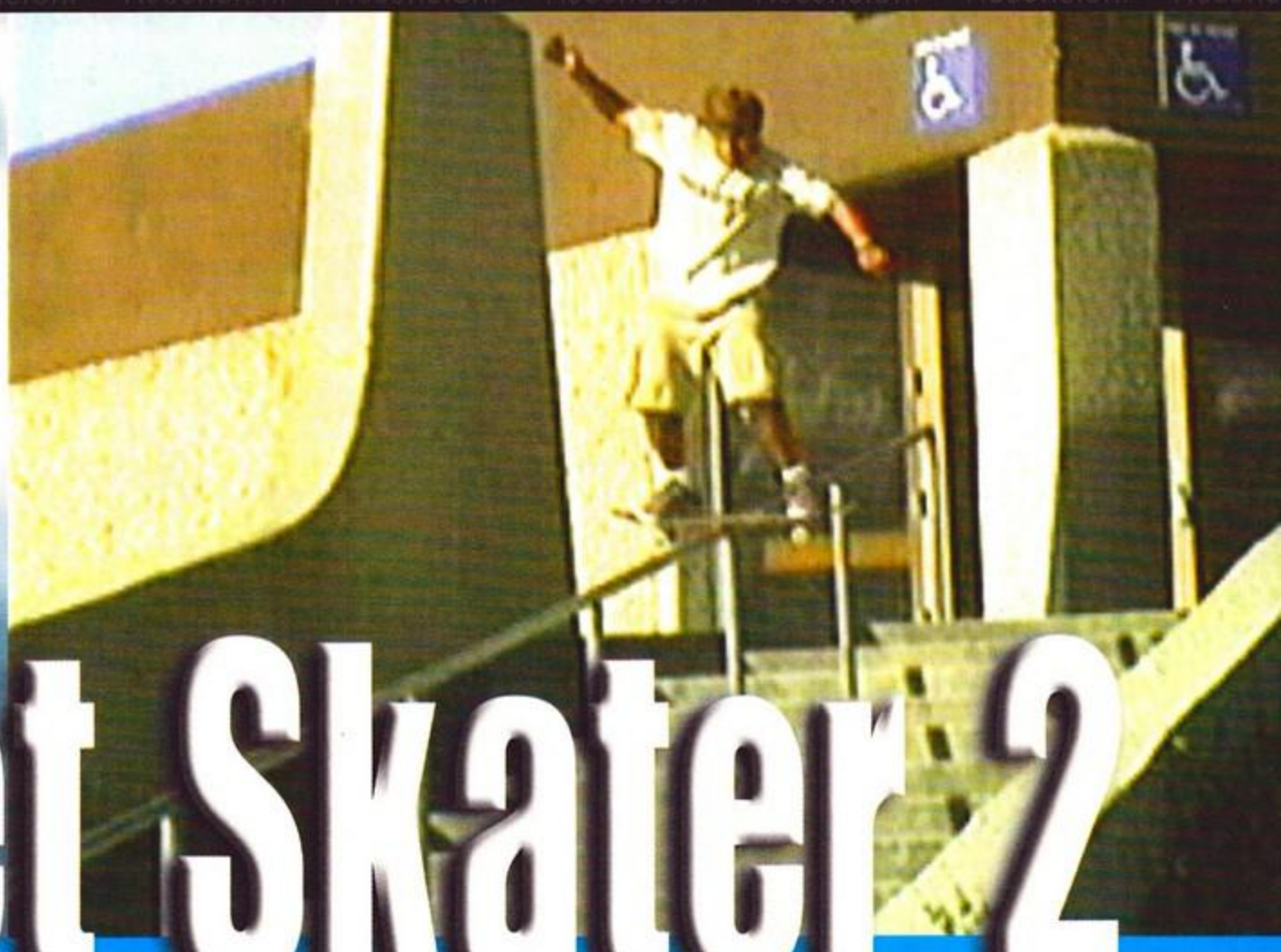
Titolo
Street Skater 2

Descrizione
Simulatore di Skateboard

Giocatori
1-4

Casa Software
EA

Street Skater 2



Beh, non ho più voglia di fare skateboard, vado a casa.

Bella voi, benvenuti alla prima recensione schizofrenica della storia di Consolemania! Allacciatevi le cinture che si vola!

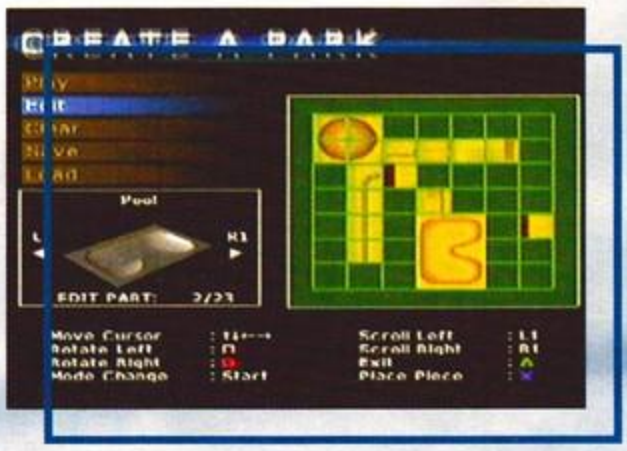
Gocce di pioggia vi rigano lo schermo mentre inserite il cd. Un gioco EA. Whoa! Nel mondo dietro il vetro maestri dell'inutile si sfidano in tempestose e colorate evoluzioni. Se solo sfiorate lo start tocca a voi. La storia insegna che intere città sono state inglobate dagli alieni in questo cd nero. Gloriose fornaci di uomini come Washington, Londra, Mosca assimilate e rimodellate per voi. Vi ritroverete a fare un backside grab sopra il Big Ben e vi stupirete di come funziona bene la metropolitana della capitale russa per compiere grind. Anche se non avete nemmeno la più pallida idea di cosa vogliano dire queste parole e credete che in un half pipe ci vada il tabacco. Per ora potete incarnarvi solo in quattro personaggi e lottare contro la gravità nella capitale americana, ma ben presto vi evolverete.

Primo impatto

Una volta ho acquistato uno skate. Poi ho provato a fare una discesa molto ripida e la mia tavola si è fermata in un canaletto per l'acqua piovana. Io no. Quello è stato il mio primo e ultimo impatto con uno skate... Parlando del gioco invece, all'inizio tutto sembra strano e divertente, a parte tante capocciate, poi o rigettate il tutto entro cinque minuti (poco realistico?) o vi appassionate e continuate a premere tasti a caso fino alla fine dell'easy mode (ci ho messo una quarantina di minuti a completarlo). A questo punto, dopo solo tre piste incappiamo nel rischio ripetitività. Finito il livello easy, infatti, vi ritrovate alla seconda pista con l'obiettivo di racimolare più del doppio dei punti ...argh.

Potendo scegliere

Potendo scegliere vorrei che in questo momento diluviasse per starmene sotto alle coperte al caldo a poltrire, magari con una bella figliola vicino. E poi vorrei fare sparire la fame nel mondo e... hem la pianto ok, date un occhiata a Tony Hawk Skateboarding e POI a questo titolo. E se vi avanza tempo ridete un po' con Skate and Destroy. In ogni caso il miglior titolo di skate in assoluto è proprio Tony Hawk Skateboarding e questo è quanto.



La schermata dove distribuire le abilita guadagnate.

Fame di azione.

Nel menù, tra i piatti del giorno troviamo un'ottima modalità Competition in brodo dove combatterete contro il tempo per ottenere gloria, piste, punti e migliorare le capacità del personaggio selezionato. Tra i secondi troviamo un buon Free Skate ben cotto, utile per imparare tutti i trucchi e per evitare ematomi permanenti al vostro alter ego virtuale. In alternativa la casa consiglia un Pool Duel, piatto gustoso ma solo per due, dove i personaggi si sfideranno in una bellissima pista a colpire le casse del proprio colore (guadagnando un punto) e a distruggere le casse avversarie (facendo perdere un punto al povero sfidante) Sempre come secondo in alternativa potreste gustare un multiplayer senza lische fresco fresco. In questo caso la sfida è davvero aperta, sulle piste precedentemente sbloccate nella modalità competition; a differenza di altri ristoranti, questo piatto viene offerto fino a quattro persone in contemporanea, i giocatori che si sfideranno sono sempre due sullo schermo ma è possibile creare tornei tra un gruppo di amici più ampio. Come gustoso dessert vi offriamo un Create a Park. Si, avete capito bene, Street Skater 2, oltre a offrirvi come piste le città del mondo (come "quale mondo?") vi permette di crearne una su misura, opzione che a mio parere manca in troppi giochi dai tempi di Stunts (chi se lo ricorda?). Come ciliegina sulla torta (siamo al dessert no? Chi ha detto alla frutta?) è possibile salvare la vostra pista e organizzare scambi con gli amici. Dopo il dolce, l'immancabile caffè, dato dalle classiche opzioni legate al sonoro e agli altri aspetti di configurazione del gioco. Mangiato bene?

Chi ha nascosto il mio stetoscopio?

Ok, dalle radiografie appena analizzate lo scheletro per un gioco completo mi pare sia presente e integro (è il punto forte dell'EA dopotutto)... Ora prepariamoci ad un check

Ma che musica maestro!

Ecco qua la colonna sonora delle vostre evoluzioni con Street Skater 2. Alcuni di questi pezzi sono veramente carini (io adoro Better Days, Blow Your Top e Push It)

"My Own Summer (remix)" dei Deftones
"10/10" dei Ministry
"Push It" degli Static-X
"Under the Influence" e "Better Days" dei Citizen King
"Blow Your Top" e "Mad For It" dei Shootyz Groove
"My Would Be Saviour" e "Satisfied" dei 8Stops7
"Coalition" di Showoff
"Catch all this" di Del The Funky Homosapient
"Fear of girls" dei The Chick Magnets

Buon ascolto!

PlayStation

Il gioco presenta sicuramente dei pregi e dei difetti che vanno a influire sul voto finale. Tra i pregi troviamo sicuramente la grafica e le animazioni del personaggio, la musica di ottima fattura e alcune opzioni di gioco (per esempio quella per creare un percorso) davvero interessanti.
Tra i difetti metterei senza dubbio la limitata interazione con il fondale (si possono solo distruggere vetri, casse messe in posti illogici e piante). Tra l'altro, per aumentare il punteggio si possono raccogliere dei non meglio precisati globi luminosi (provate la galleria sinistra a Mosca!), cosa che secondo me va a influire ancora di più sul poco realismo. Altri giudizi? Vi rimando alla pagellina.

Dream It Build It Skate It

Se avete letto la recensione, sapete che uno dei pregi del titolo che più mi ha appassionato è senza dubbio la possibilità di creare un tracciato su misura, con lo strumento Create a Park. Sotto questa voce potete creare un percorso selezionando più di venti (!) oggetti tipici del colorato mondo degli skateboard (qualsiasi cosa significhi). La scelta va da rampe più o meno lunghe a quarterpipe a bowl a pools (piscine...) ecc. Tutta la creazione del nostro percorso personale è effettuabile con pochi e semplici passaggi che prevedono la scelta dei pezzi, il posizionamento e il direzionamento. Come accennavo in precedenza è possibile salvare questi percorsi, caricarli e rimodificarli. Ovviamente è possibile utilizzare questi percorsi per il multiplayer. Scusate se è poco.

Tuffo carpiato.

up completo delle funzioni psicofisicomotorie del paziente. Il primo impatto con la grafica è decisamente positivo, i personaggi sono ben costruiti e ben animati. In particolare i movimenti che possono effettuare sono numerosi e ben realizzati. A parte qualche misterioso caso di scomparsa di muri e oggetti su cui sta indagando l'FBI, la grafica risalta subito rispetto ai concorrenti sul mercato. Un discorso un po' diverso va fatto per la giocabilità. Il numero di mosse a vostra disposizione è davvero molto alto, ma il personaggio risulta un po' lento nel compiere i movimenti da voi impartiti, con il risultato di impiantarsi contro un oggetto qualsiasi. A differenza di altri concorrenti, l'incappare a 100 km/h contro un muro non causerà dolore al vostro personaggio ma semplicemente vi farà perdere punti. Punti che sono molto preziosi, visto che vi permettono di superare il livello su cui state seminando terrore. Ah, già che ci sono, il fondale è ahimè troppo poco dinamico.

PlayStation							
	Grafica	85		Giocabilità	78	PlayStation	80
	Sonoro	87		Longevità	79		

Street Skater 2

Sorreggendo il mondo con una mano...

All'inseguimento della pietra verde...

Che gusto c'è seminare terrore in metropoli se non c'è nessuno ad ammirarci? A parte questo, dalla grafica dei personaggi, alla musica, ai pezzi (graffiti) che si vedono in giro, tutto il gioco sembra comunque pervaso da un senso di voler sembrare "cool" ad ogni costo, forse per colpire lo stesso target di persone che è interessato al mondo degli skate. In ogni caso, personalmente trovo le musiche del gioco grandiose, e anche questo è un punto in cui la EA si è sempre distinta. Discorso un po' diverso per gli effetti sonori che sono nella norma. Insomma... tutto nella tradizione EA? Presentazione ottima, musica ottima, grafica buona, effetti sonori normali, menù e rifiniture ottime, giocabilità superata solo da qualche concorrente e realismo sotto la sufficienza? Purtroppo pare di si. Il lavoro che hanno fatto alla EA è decisamente ottimo, ma come spesso succede, il contenuto è inferiore del contenitore. Chi ha mai sentito parlare di un certo Tony Hawk Skateboarding?

Il tunnel dell'amore.

Gli scenari di distruzione

Questo box ha il compito di passare in rassegna alcuni tra i percorsi più interessanti presenti nel gioco. Quindi potete utilizzarlo come cartaccia per vedere se le vostre penne scrivono, per prendere appunti, fare disegnini ecc...

Il primo percorso che troviamo lungo la nostra strada è Washington, DC. E' il percorso più semplice e uno dei più veloci in assoluto. Carina l'idea di poter entrare in un edificio dai vetri e distruggere tutto!

Il secondo percorso è molto più entusiasmante e vi proietta in una Londra notturna. Tra i punti più belli preparatevi a un volo nel vuoto e a un salto mozzafiato su un ponte aperto (davvero spettacolare). Inoltre come paesaggio per il rush finale avrete niente meno che Buckingham Palace con delle luci spettacolari!

Il terzo percorso che troverete è Mosca al tramonto, o almeno quella che dovrebbe essere Mosca nelle menti malati dei programmatori. Cannoni e carri armati un po' dovunque, auto da saltare e piatto forte del giorno, un giro sulle scale mobili della metropolitana! Whoa! Dimenticavo, una particolarità di Street Skater sono i percorsi alternativi. Quasi sempre ci saranno più e più modi per finire un percorso.. e occhio ai passaggi segreti!

Troveremo poi altre due città, e cioè Miami, con un lungomare incredibile e San Francisco, con i percorsi strettissimi di Chinatown... ma almeno di queste non vi voglio anticipare nulla. Alternati a questi percorsi sono presenti degli stage bonus, tutti da scoprire, che vi faranno ottenere punti e tempo prezioso.

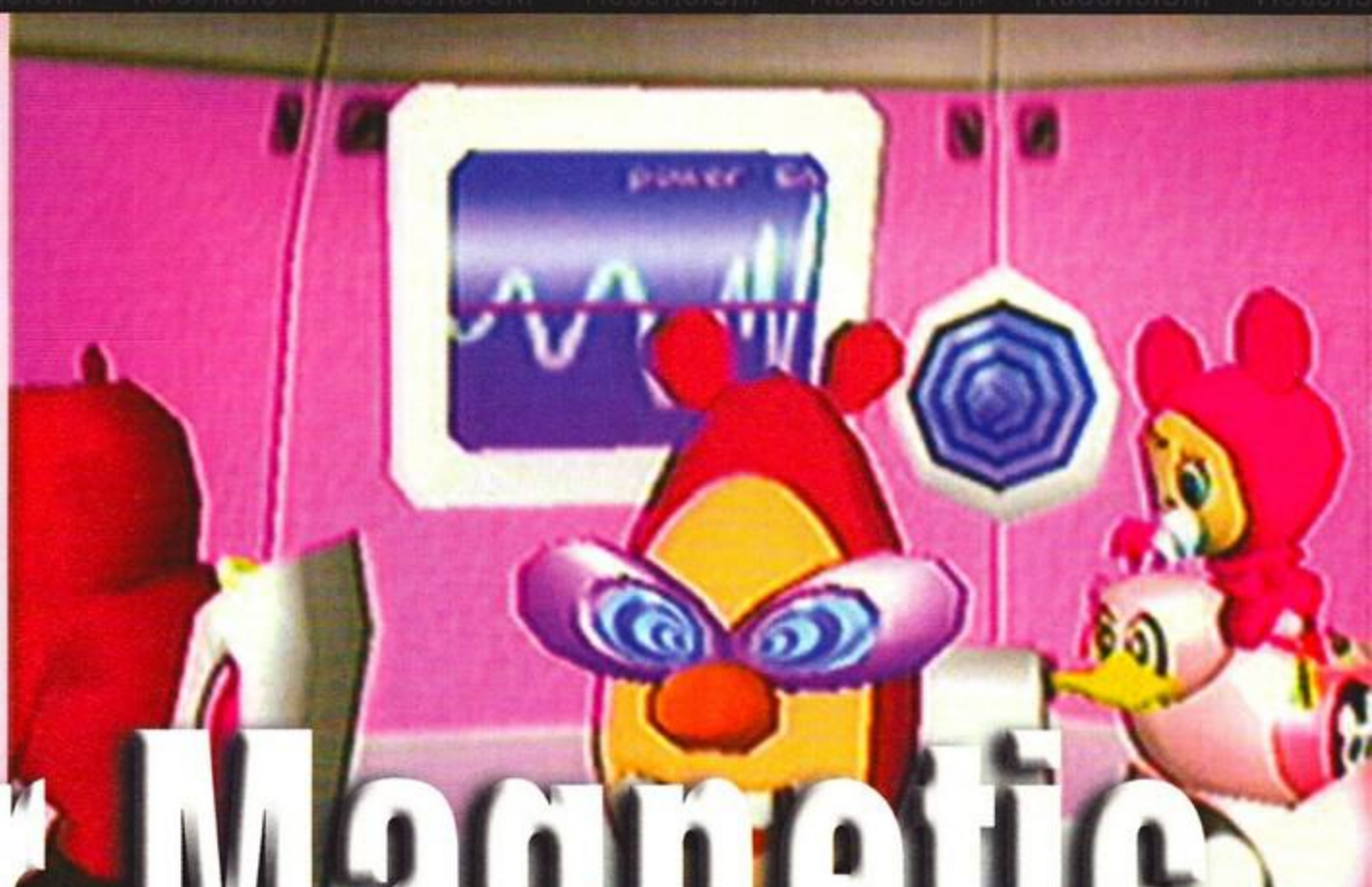
Voto 82

Titolo
Super Magnetic Niuniu

Descrizione
Platform magnetico

Giocatori
1

Casa Software
Genki



Super Magnetic Niuniu

Qualcuno ha detto che gli opposti si attraggono e i simili si respingono. Qualcun altro ha detto l'esatto contrario. Questo gioco ci permetterà di scoprire la verità! Il Trio è tornato!

Siete riusciti a leggere il titolo di questo gioco tutto d'un fiato? Bravi! I cervelli elaboratori redazionali ci hanno messo un paio di giorni a farlo. Beh, così scomposto è semplice, ma sulla confezione è scritto tutto attaccato, quindi dovreste capirci. Ricordo pochi altri giochi con dei titoli così impronunciabili, ma queste cose fanno sempre colore, e, in fin dei conti, ogni tanto ci vogliono. Va bene, adesso spariamo un po' di facezie, poi passeremo alla descrizione del gioco vera e propria. Avete presente i vari Yattaman, Calendarman e compagnia bella? Cosa avevano in comune questi cartoni animati? Molti elementi, direi. Ma quale era l'unico vero motivo che spingeva buon parte dei loro estimatori a guardarli? Ma sì, dai! Quel trio di scalcinati cattivoni, o aspiranti tali, che facevano sempre delle figure

Primo impatto

Il primo impatto con questo titolo può essere traumatico, dato che tutte le scritte su schermo sono completamente in giapponese. Vi ci vorrà un po' per riuscire a orientarvi tra le varie opzioni. In teoria, la funzione dei due campi di forza dei quali Niuniu può circondarsi potrebbe richiedere qualche minuto di sperimentazione per essere compresa appieno. In pratica, ve l'ho spiegata nella recensione, quindi il problema non si pone.

Potendo scegliere

In materia di platform, il Dreamcast può contare su alcune presenze eccellenti. Intanto, non si può non citare l'immancabile Sonic, che, benché non sia piaciuto a qualcuno, è comunque un titolo immediato e coinvolgente. Se poi vogliamo puntare sui miei gusti personali, direi di orientarsi su Soul Reaver, che, riprendendo le caratteristiche della versione PlayStation, si rivela un ottimo titolo, che aggiunge alle acrobazie con il joypad tipiche dei platform una profondità e uno spessore che pochi altri giochi simili riescono a eguagliare.

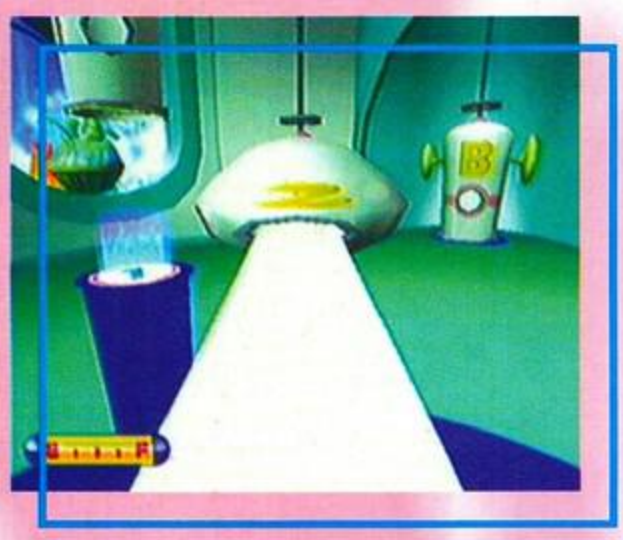
barbine e che erano circondati da robot più o meno imbecilli ("Se si impegna, anche un maiale può arrampicarsi su di un albero!"). Il trio in questione era sempre immancabilmente composto da una donna alta e magra, una specie di "cervello" del gruppo smilzo, brutto e occhialuto (che in realtà non era poi più intelligente degli altri) e un tizio forzuto basso e tozzo. I nomi cambiavano di serie in serie, ma i personaggi erano sempre quelli, anche se con modifiche fisiche di varia portata (che, in genere, riguardavano per lo più la signorina). E sempre quelle erano anche le situazioni in cui si trovavano: lo smilzo inventava qualche robot a metà tra il geniale e il fumato (talvolta rispondendo a esigenze puramente estetiche), che sembrava più un giocattolo che un mezzo da guerra. Pur riuscendo a mettere in difficoltà gli eroi, il trio finiva sempre con l'essere inchiavicato di mazzate a causa di qualche clamoroso errore di valutazione o per un colpo di fortuna dei protagonisti. L'episodio si concludeva spesso con un'ulteriore umiliazione dei tre bambocci, spesso per mano del loro capo. Tuttavia, questi individui divennero ben presto le vere star delle serie nelle quali comparivano, al punto che è stato dedicato loro anche un paio di OAV che li vede come protagonisti assoluti.

Vi chiederete cosa c'entri il trio in questione con Supermagneticniuniu. Semplice: anche qui rivestono la parte dei cattivi! In realtà, sono parecchio cambiati dalla loro ultima apparizione televisiva (almeno in Italia; in Giappone non so): la ragazza è diventata una poppante, una neonata che va in giro in una capsula apposita; gli altri due hanno cambiato divisa (hanno impresso sulla tuta quello che dovrebbe essere il teschio di un topo, o alme-

no credo), ma indubbiamente sono sempre loro. Da quel poco che si può capire dal libretto di istruzioni, qualche riga del quale è scritta in inglese, il Pinko Trio, così si chiamano i tre baldi eroi, ha occupato con la forza quello che dovrebbe essere un parco dei divertimenti; starà all'eroico Niuniu debellare questa nuova minaccia (in realtà questo gioco non ha a che fare assolutamente col famigerato trio dei Time Bokan, ma noi glielo faremo credere per bontà NdMA).

Una calamita in testa

E chi sarà mai questo Niuniu? È fondamentalmente uno di quei protagonisti fessacchiotti messi lì per fare scena. La sua caratteristica principale è quella di avere una forma vagamente umanoide, con però un magnete al posto della testa. Come questo possa servire nella vita di tutti i giorni, è qualcosa che vi lascio immaginare. Anzi, no, ve lo spiego io. Grazie alla calamita che si porta sul crapone, Niuniu è in grado di generare due differenti campi di forza, uno rosso e uno blu, che supongo essere di polarità positiva e negativa. Grazie a tali campi è in grado di interagire in maniera peculiare con oggetti che siano di una polarità o dell'altra. Le regole mediante le quali si può sviluppare una tale interazione sono quelle classiche del magnetismo: due polarità uguali si respingono, mentre due polarità opposte si attraggono. Emanando il campo di forza della polarità appropriata, Niuniu può così avvicinarsi o allontanarsi da oggetti o esseri viventi vari in base alla polarità degli stessi.



All'atto pratico, Supermagneticniuniu è un gioco che propone di mettere in azione questa caratteristica all'interno di una classica struttura da platform molto simile a quella già vista in Crash Bandicoot. Il vostro personaggio è visto da dietro e dovrete farlo avanzare in linea retta davanti a voi, superando gli ostacoli e sconfiggendo i nemici. Un tale struttura è senz'altro poco originale, ma può trovare elementi insoliti proprio nell'uso del magnetismo. Nello specifico, molte delle zone e degli avversari che incontrerete saranno caratterizzati da un colore che ne determina la polarità, ovvero rosso oppure blu. A questo punto, non è difficile capire come i campi di forza che potrete produrre, che hanno gli stessi due colori, possano influenzare gli ostacoli e i nemici suddetti. Emanare un campo di forza di un determinato colore vi permetterà di attirare (o essere attirati verso, a seconda dei casi) ciò che ha il colore opposto e di respingere (o essere respinti da) ciò che ha lo stesso colore. Esempio pratico: vi trovate nei pressi di una piattaforma rossa, e vedete che sopra di essa ci sono dei bonus che vorreste prendere. Solo che non potete raggiungere i bonus in questione saltando. E allora che fare? Prima di buttarvi dalla finestra per la disperazione, provate a salire sulla piattaforma e attivare il campo di forza dello stesso colore, ovvero il rosso. A questo punto, l'effetto delle due polarità simili vi respingerà verso l'alto, consentendovi di arrivare dove prima non potevate.

Mazzate magnetiche

Un po' tutto il gioco è costellato di "enigmi" di questo tipo, che si basano tutti sullo stesso principio, ovvero il magnetismo. In pratica, vi sarà completamente impossibile proseguire senza contare sulla vostra abilità di calamitarvi agli oggetti. Spesso vi troverete nelle condizioni di sfruttare i vostri poteri magnetici per aggrapparvi a degli appigli volanti, anch'essi dotati di una propria polarità, che vi permetteranno di superare ostacoli altrimenti insormontabili. Sempre in tema di poteri magnetici, vale la pena di spendere due parole sui nemici. Tali nemici, solitamente poco attivi e propensi a farsi triturare, possono essere divisi in due grosse categorie, ovvero quella degli avversari magnetici e quella che comprende gli opponenti che invece non lo sono. I primi possono essere influenzati dai vostri campi di forza esattamente come accade per gli oggetti: con la polarità inversa li attirate, con quella opposta li respingete. I secondi, invece, sono tendenzialmente imbattibili nel senso che, per quanto facciate, non potrete mai sconfiggerli usando le vostre sole forze. In certi casi potrete approfittare della loro posizione e saltare loro in testa per usarli come trampolini allo scopo di raggiungere bonus e/o

Super Magnetic Niuniu

Dreamcast

Supermagneticniuniu presenta una buona fattura tecnica complessiva e, incredibile a dirsi, anche qualche idea interessante e originale. Alcuni effetti gradevoli della grafica e un sonoro appropriato lo rendono appetibile a una prima occhiata, ma giocando ci si rende conto che questo titolo è stato pensato per dei bambini. Il livello di difficoltà e la complessità degli enigmi sono davvero elementari e non presentano una sfida davvero consistente. Per un pubblico infantile, però, il discorso cambia e questo titolo è da prendere in considerazione, motivo questo del voto relativamente alto. Se avete un fratellino e volete fargli un regalo...

nuove locazioni; non potrete mai eliminarli da soli, comunque. Per farli fuori in maniera definitiva, sarà necessario l'aiuto dei nemici magnetici di cui sopra. Se colpirete un nemico magnetico con un campo di forza di polarità inversa alla sua, infatti, potrete rinchiuderlo in una sorta di cassa che vi porterete dietro per un po'. Solo per un po', però, perché la cassa in questione è esplosiva e rischia di scoppiarvi tra le mani (anche se ve ne usciranno dalla testa due supplementari apposta per trasportarla). Il modo migliore per fare fruttare questa caratteristica è fare in modo che l'oggetto scoppi addosso a qualcun altro. I nemici non magnetici per esempio. Le casse esplosive sono utili anche per abbattere ostacoli che vi impediscono di proseguire.

Al termine di ogni livello, potrete inoltre affrontare un quadro bonus, che non sarà di risoluzione indispensabile ai fini del proseguimento del gioco, ma che potrà farvi guadagnare dei punti in più, cosa che fa sempre bello. In genere, si tratterà di affrontare una prova che comporti un massiccio utilizzo delle vostre capacità magnetiche (tanto per cambiare) e superarla in un tempo limitato. Una volta scaduto il tempo, uscirete effettivamente dal livello che avrete affrontato. A questo punto, vi ritroverete in una stanza apposita, che potremo definire come la vostra base, nella quale potrete salvare e dalla quale potrete vedere aperto l'accesso a un livello successivo. Dalla stanza base potrete anche partire per una sorta di "universo esterno", per così dire. Viaggiando attraverso esso tramite degli appigli volanti magnetici, potrete raggiungere dei portali chiusi, che presumibilmente si apriranno dopo che avrete completato un certo numero di livelli o ottenuto determinate condizioni. Spiacente, non conosco il giapponese.

Se ci pensate bene, vi accorgerete che siamo tutti un po' magnetici

Ma sì, dai, chi più chi meno. Ed è ancor più magnetico Supermagneticniuniu, un platform che ha l'innegabile pregio di proporre qualcosa di originale in un panorama che di originalità ne ha proprio bisogno. Partendo dalla grafica, direi che questo titolo di difende bene e la situazione globale è nella media. Molto veloce e ben definita, anche se non si può dire che sia lo stato dell'arte, fa il proprio dovere e riesce a rendersi gradevole tramite alcuni effetti davvero niente male (vedere l'effetto onda che si può ammirare in alcuni portali o i movimenti attraverso "l'universo esterno"). Il sonoro è nel complesso gradevole: le musiche bambinesche sono indubbiamente azzeccate, anche se il

Dreamcast non deve certo essersi sforzato per tirarle fuori.
La giocabilità sarebbe anche buona, ma questo gioco soffre troppo per il suo esplicito indirizzarsi a un pubblico infantile. Nonostante presenti delle situazioni interessanti, infatti, la semplicità con cui possono essere risolte e, in genere, la facilità con cui si può memorizzare il percorso infliggono un duro colpo alla longevità. I livelli sono molti, ma sono corti e i punti più difficili da oltrepassare possono essere mandati a memoria senza problemi e risolti dopo pochi tentativi. Il discorso cambia se pensiamo Supermagneticniuniu tra le mani di un bambino: in questo caso, potrà rivelarsi una fonte di divertimento notevole, con i suoi personaggi carini, le situazioni semplici da risolvere ma non banali e la grafica colorata. D'altra parte, quanti bambini italiani conoscono il giapponese? In sostanza, direi che ci troviamo di fronte a un gioco perfetto per un pubblico infantile, mentre i giocatori più esperti dovrebbero puntare verso altri lidi.

Voto 86

Titolo
Gauntlet Legends

Descrizione
Arcade

Giocatori
1-2

Casa Software
Midway

Gauntlet Legends

C'era una volta...

Quando in redazione mi è stato assegnato questo gioco la mia reazione è stata più o meno "Ga..u..che?". Lo stupore che è emerso dopo questa mia risposta dal TMB e dal MA era palese. "Ma come? non hai mai giocato a Gauntlet? Quel gioco era mitico! Non te lo ricordi? c'era un nano, un guerriero, una valkyria e.." "Hem... ma che è? come Golden Axe?" "Ma nooooo!" Detto fatto riesumano il gioco e me lo fanno vedere. Ahhh si forse ricordo qualcosa! I nemici che ti corrono allegramente incontro in quantità abnorme... castelli... redazioni incantate, mazzate a destra e a sinistra...

C'è ancora!

Gauntlet ha ammiratori sparsi un po' ovunque nel mondo e la Midway ha pensato bene di sfornare un arcade di tutto rispetto per entusiasmare i fan. E' stata rilasciata una versione per N64 qualche tempo fa e non era niente male, tra l'altro. Il bello di Gauntlet nelle altre incarnazioni era di poter giocare in quattro persone: purtroppo da questo punto di vista le cose su Playstation sono cambiate. Infatti i giocatori sono scesi solamente a due e gran parte del divertimento nel massacrare i nemici in quattro si è perso. Ma andiamo con ordine...

Storia e personaggi.

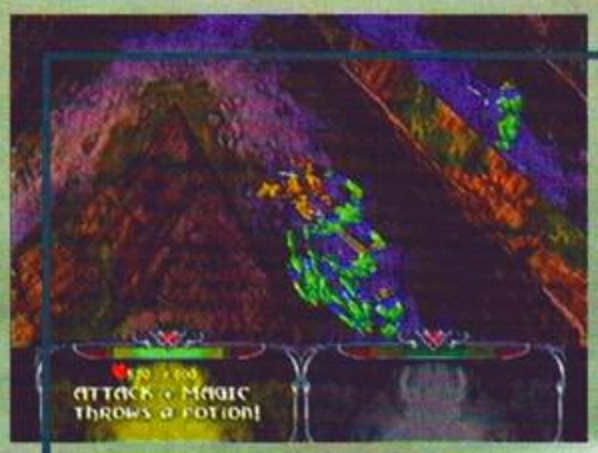
In Gauntlet Legends avrete a disposizione una scelta tra quattro personaggi chiave: L'avvocato, l'assicuratore, il politico e il redattore. Preparatevi ad una lotta epica. Ok, scherzavo... Non c'è scampo. E' inutile che dite di essere uno studente o un architetto. Voi siete o un guerriero, una valkyria, un'arciere (come è il femminile di arciere? arciera?) o uno stregone. Uno di questi. In realtà ci sono altri quattro personaggi segreti, ma se vi dicessi che avrete a disposizione un minotauro, una tigre, un falco e uno sciacallo vi svelerei davvero troppo. La storia nasce quando alcuni cannibali scoprono che siete buono da mangiare. Sapendo che avete già prenotato una

Quella è una Mano. Quello sotto sono io.

Alito pesante

Primo impatto

Legends in un primo momento è interessante, già nei primi istanti imparerete come muovere e giocare con il personaggio, segno di controlli ben pianificati. Dopo un po' però vi accorgerete che lo schema di gioco è abbastanza ripetitivo.



Strike!!!!

serie di voli turistici interplanetari e che è la prima vacanza che fate da dieci anni, decidono di conquistare non uno ma una mezza dozzina di mondi nella speranza di veder passare il vostro corpo ed assalirvi. Saputo questo, vi cibate dei sacri frutti magici (aglio e cipolla) e vi armate di armi quali ascia, frecce, magia e silicone per difendere la vostra libertà di viaggiare. Beh, se non altro la trama è originale no? Non è il solito girovagare per i livelli, ammazzare tutti i nemici, prendere power-up, chiavi, evitare trappole e liberare i vari mondi! Che bello!

Arcade Noè (terribile questa)

In Gauntlet Legends il vostro compito sarà quello di passare tra sette regni contenenti tantissimi nemici, trappole e power up, superando trenta livelli per fermare Skorne, un demone terribile. Ci saranno chiavi per porte e bauli e nuove armi di ogni genere. Passando per tutti questi livelli il vostro alito dell'eroe che non ha mai avuto carie in vita sua attiverà tutti gli obelischi della potenza, e questo permetterà di ridonare forza a chi può fermare Skorne. Come ho accennato, notevole sarà la presenza di power up di ogni tipo, che si potranno trovare tra i vari livelli o acquistare alla fine degli stessi. E' presente una serie di superpoteri temporanei e non, o colpi particolari dall'effetto devastante, in particolare associati ad un bottone (Turbo) che vi tornerà utilissimo per attaccare e difendervi. Con il passare del tempo le vostre prestazioni miglioreranno, in modo simile allo stile degli RPG, impressione resa ancora più acuta dalla presenza di un inventario, dei soldi, ecc... Ciò nonostante, Gauntlet è prettamente un arcade, pieno di azione, come lo era il suo predecessore. A proposito delle varie generazioni di Gauntlet Legends... Sembra che il sequel del titolo per la versione arcade - sala giochi sia già realtà e dovrebbe chiamarsi Gauntlet: Dark Legacy!

Occhio non vede, orecchio non sente.

Il sonoro è sotto la media. Se la musica è carina e crea un atmosfera adatta al gioco, le voci dei mostri e i rumori sono stati implementati in modo non troppo convincente, in special modo nei primi livelli di gioco. Ma sto menando i nemici o ho calpestato qualcosa? Le voci dei vari personaggi che trovate in giro

Potendo scegliere

Potendo scegliere consiglio il gioco per N64, per quanto ho detto in precedenza. OK, non tutti hanno le due console, ma non si sa mai... Consiglio il gioco ai fan della serie e del coin-op, la particolarità dello schema a mezzo tra un RPG e un arcade mi ricorda vagamente Diablo, peccato che la versione per PSX non sia esattamente tra le migliori.

poi sono davvero spettacolari per bruttura... stendiamo un velo pietoso!
La grafica è inferiore rispetto ai titoli concorrenti e addirittura risulta diversa dalle versioni per N64 e per arcade! Il gioco è stato in effetti ricreato dal punto di vista grafico, e il risultato è visibile per esempio nelle animazioni del personaggio, in special modo quando lancia determinati colpi speciali e quando interagisce con oggetti e nemici. Un altro elemento di disturbo è la ripetitività del paesaggio, la poca definizione dello stesso e della "fauna" locale, e una certa confusione nel percorso da seguire. Inoltre quando ci sono tanti personaggi su schermo, il nostro eroe rallenta un po'. Ad ogni modo gli effetti speciali sono carini e ben implementati graficamente. Sotto l'aspetto grafico comunque potevamo aspettarci sicuramente di più!

Se lo compro accumulerà polvere?
No! Ha la scatola antistatica. Se invece la domanda è relativa alla longevità, allora qualche dubbio potrebbe rimanere, visto che nonostante tutti i tipi di mostri, di armi e di magie, alla fine il gioco risulta abbastanza ripetitivo. Se passate sopra a questo fattore comunque i segreti sono interessanti e i personaggi da sbloccare rendono il tutto decisamente divertente. Rispetto all'arcade, questa versione ha una storia, quindi seguirla potrebbe rendere più sensata la distruzione di mostri attraverso i livelli. I personaggi poi sono ben vari, si va dalla valkyria, maestra delle spade, allo stregone, grande esperto di magia (provate la sua onda mortale!) al guerriero armato di ascia, all'arciere. Durante tutto il gioco incapperete in una buona quantità di segreti, tra cui quattro zone che vi forniranno

Giocatori di tutto il mondo unitevi!

Le versioni per N64 e da sala erano davvero divertenti, grazie alla possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, possibilità che garantiva divertimento a parità di prestazioni grafiche con titoli concorrenti. La giocabilità in questo senso era davvero alta, e il giocare in quattro aumentava esponenzialmente la longevità. Purtroppo su PSX è stata operata una scelta molto criticabile, che prevede il passaggio da quattro a due giocatori! Il gioco rimane quello che è nel bene e nel male, come vedremo più avanti, ma questa presa di posizione già pone la versione per N64 su un piano superiore a quella presa in esame in questa occasione. Prossimamente dovrebbe arrivare anche la versione per Dreamcast, vediamo cosa succederà in quel caso. Entrambe le versioni PSX e N64 hanno comunque nuova musica, nuovi effetti, nuovi livelli, nemici, l'inventario e una storia trattata in modo più approfondito, quindi se siete dei fan della serie e non avete un N64 vale comunque la pena di tenere in considerazione il gioco, anche se purtroppo saranno lontani i tempi in cui correvate felici per lo schermo in quattro alla ricerca del boss da uccidere, raccogliendo l'impossibile e massacrando chiunque.

PlayStation

Questo gioco sicuramente farà la gioia dei fan di Gauntlet, se ne sono rimasti. Purtroppo l'opzione per il multiplayer è stata ridotta a due soli giocatori e questo a parer mio è davvero uno svantaggio, poiché gran parte del fascino del titolo originale su coin-up era nel multiplayer "ampio". Altri difetti risiedono nella ripetitività e nel sonoro sotto la media, mentre un punto a favore del gioco è senza dubbio la longevità.

Mi è semblato di vedele un mostlo....

altrettanti personaggi cui avevo accennato in precedenza. Volete sapere gli effetti di qualche magia? Beh, una delle prime che incontrerete vi farà lanciare tre asce invece di una sola. Non ho ancora capito dove abbia messo il camion a rimorchio per il rifornimento di asce necessarie per un minuto di fuoco, ma va bene. Tra le altre magie troviamo il respiro di fuoco (avete capito perchè prima ho accennato all'aglio?), il martello del tuono, l'invisibilità e l'invulnerabilità, mentre tra le armi che promettono distruzione, un breve accenno alla sacra fiamma di Tarkana, alla scimitarra di Raha e all'ascia ghiacciata di Untar. L'ultima arma vi tornerà utile da tenere in casa, visto il caldo che è presente già adesso. Volete che tiri le somme? Correte a guardare i box!

PlayStation						
	Grafica	87	Giocabilità	86	PlayStation	86
	Sonoro	80	Longevità	89		

Maiale pazzo?

TBvA / BDDP

Tombi 2. Fermate i maialini cattivi.

TOMBI!2™

LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA

PlayStation®

SOLO PER PLAYSTATION. WhoopeeCamp™

Questa volta, quei porci hanno rapito la fidanzata di Tombi. E tu devi aiutarlo a ritrovarla.
Però fai attenzione: non sono mica i tre porcellini, questi sono pericolosi.
E se non tieni gli occhi aperti, come minimo farai la figura del salame.

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. Tombi is a trademark of WHOOPEE CAMP Co Ltd. c. 1998-2000 WHOOPEE CAMP Co. Ltd. Published by Sony Computer Entertainment Europe

decine di preview, recensioni, novità per PC, Amiga, rubriche di ogni genere, hardware

più di 200 pagine

sempre allo stesso prezzo.

rispetto alla concorrenza...

...siamo davvero su un altro piano

THE GAMES machine

Ogni mese in edicola, come sempre da Xenia edizioni

© Anno & Michelitti Smalguasacchiatta

LA *PIU'* GRANDE CATENA IN ITALIA CON IL *PIU'* VASTO ASSORTIMENTO
DI VIDEOGIOCHI AI PREZZI *PIU'* BASSI

MULTI MEDIA PLANET VIDEO GAMES®

CON MULTIMEDIA PLANET
POINT
OGGI PUOI AVERE UN CORNER COI NOSTRI VIDEOGIOCHI NEL TUO NEGOZIO

DA NOI PUOI VEDERE LA CONSOLE PIU' DESIDERATA AL MONDO!!!!

ESCLUSIVISTI UFFICIALI

I NOMI E I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PS2 NOW WELCOME

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
TEL 045 8009453

NEGOZI IN FRANCHISING
infoline 045 8044939

AMPIO REPARTO TELEFONIA

STRADONE SAN FERMO 11/A
(IN CENTRO A VERONA)
TEL 045 8009453

NUOVA APERTURA MEGASTORE

VIA MOSCARDO 2
(A DUE PASSI DA P.ZZA COSTITUZIONE)
SAN BONIFACIO VERONA
TEL. 0456103226

VIA SAN GIACOMO 10
B.ROMA-VERONA
TEL 045585430

VIA NAPOLEONE 1° 24
BORGO MILANO
VERONA
TEL 045 569848

VIA MONTENERO 1/A
TREVIGLIO (BG)
TEL 0363305024

VIA COL VIDEO
SAN PIETRO IN CARIANO
TEL 045 6800535

VICOLO CAMPANA 6
(A DUE PASSI DA PIAZZA SORDELLO)
MANTOVA
TEL 0376 223164

VIA MINGHETTI 21
LEGNAGO - VERONA
TEL 0442 602959

VISITA IL NOSTRO SITO !!! www.mmplanet.it

ACTION FIGURE
WonderSwan
GAME BOY COLOR
Dreamcast
Play Station
DVD VIDEO
NINTENDO 64
PC CD ROM

SOLO PER RIVENDITORI

GAMELOT DISTRIBUZIONE

IL PIU'GRANDE INGROSSO CASH&CARRY DEL TRIVENETO

SONY PLAYSTATION - NINTENDO 64 - DREAMCAST - NEO GEO POCKET - GAME BOY
PC-CD ROM - WONDER SWAN - GADGET - DVD - ACTION FIGURE
TITOLI EUROPEI E D'IMPORTAZIONE U.S.A. - JAP

MAGAZZINO

STR. S. FERMO 11/A VERONA
TEL 045 8009407 (4 LINEE)
fax 045 8044940

CERCHIAMO AGENTI PER ZONE LIBERE

EUROFASHION VERONA 045 582443

I Pokémon, questi sconosciuti

Sono tanti, sono piccoli, buffi e simpatici, in una parola irresistibili. Sono i Pokémon, i mostrilli tascabili della Nintendo che dopo aver travolto Giappone e America sono arrivati anche nel nostro paese. Risultato? L'Italia è in preda alla Pokémania. Film, videogame, giochi di carte, insomma Pokémon e ancora Pokémon. In questo speciale vi proponiamo una rassegna delle principali "forme" assunte da questo inarrestabile fenomeno.

In principio era il Game Boy

La stampa e la TV italiane hanno iniziato ad occuparsi dei Pokémon a seguito degli incredibili dati d'ascolto della serie TV e dall'inaspettato consenso di pubblico del primo film d'animazione. Le origini dei Pocket Monster non sono però da ricerca nel campo dell'animazione ma in quello, a noi più congeniale, dei videogame. La data che c'interessa, il giorno zero dell'era Pokémon, è il 27 Febbraio 1996; in Giappone inizia la commercializzazione di un videogame per Game Boy, chiamato Pocket Monster, frutto di oltre sei anni di lavoro di Satoshi Tajiri, che era riuscito a convincere il colosso Nintendo a finanziare il suo progetto. Satoshi aveva due grandi passioni, i videogiochi e collezionare insetti: la sua grande intuizione fu di trovare un punto d'incontro tra questi due mondi, in apparenza così lontani, e fonderli insieme in un gioco che esaltasse gli elementi più avvincenti di entrambi. Pokémon Green, Rosso e Blu, i primi tre videogame, nacquero proprio in questo modo.

Pokémon Rosso e Blu

Pocket Monster si presenta come un RPG dall'impostazione, almeno in superficie, abbastanza tradizionale. Il protagonista del gioco è Ash, un ragazzino di 10 anni abitante di Pallet Town, come tutti i suoi coetanei grande appassionato di Pokémon. Pokémon, contrazione del nome Pocket Monster, è la denominazione di 150 tipi di creature che popolano il mondo di Ash. Alcune persone considerano i Pokémon animali da compagnia, altri come strumenti di offesa-difesa, altri ancora degli amici con cui condividere emozioni ed esperienze. Ash, dal canto suo coltiva un grande sogno, diventare un giorno il più grande allenatore di Pokémon del mondo e ottenere così il titolo di Maestro di

Pokémon. Con tanta energia e determinazione, il piccolo Ash comincia il suo viaggio di addestramento per il mondo di Pokémon con una prima tappa dal Prof. Oak. Chiamato anche Prof. Pokémon, Oak ha dedicato la sua vita allo studio dei Pokémon e alla messa a punto del Pokédex, un piccolo computer in grado di registrare le informazioni dei Pokémon avvistati o catturati. Ash e Gary, il nipote di Oak e nemesi di Ash per tutto il gioco, ricevono quindi un Pokédex dal professore con l'incarico, durante il loro viaggio, di raccogliere informazioni e catturare tutti i tipi di Pokémon esistenti in modo da costruire una sorta di Enciclopedia Universale dei Pokémon. Ricevuto il primo Pokémon dal Prof. Oak, Ash inizia la sua avventura che lo porterà a scontrarsi con temibili avversarsi, a esplorare zone misteriose e, ovviamente, a catturare tutti i Pokémon che incontrerà. In ciascuna delle versioni di Pocket Monster

L'evoluzione naturale secondo Nintendo

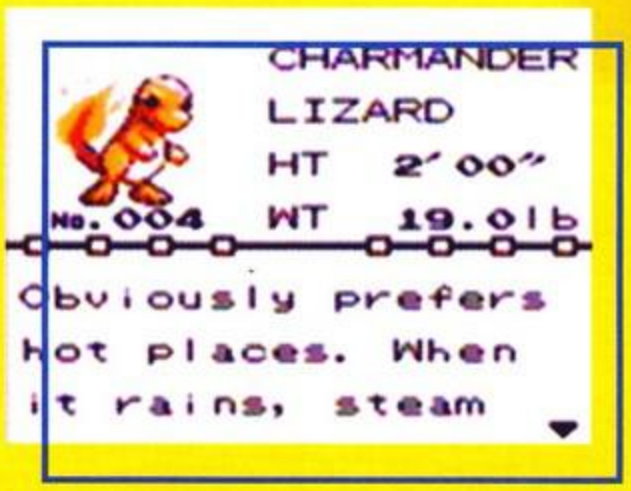
Per spiegare in maniera più chiara il meccanismo di evoluzione dei Pokémon vale la pena ricorre a un semplice esempio. Nelle immagini di questo box trovate i tre stadi evolutivi del Charmander, che da piccolo draghetto, a livello 16 si evolve in Charmeleon per poi passare a livello 36 al maestoso Chiarizard. Oltre che permettere il passaggio ad una forma superiore, l'avanzamento di livello permette ai Pokémon di apprendere nuovi attacchi, così a livello 33 Charmilion potrà usare Lacerazione, mentre a livello 55, Charizard entrerà in possesso del devastante Turbofuoco. Ogni Pokémon può "conoscere" solo quattro attacchi alla volta, quindi una della abilità del giocatore è anche quella di capire quali attacchi è meglio conservare e quali scartare poiché non tutti i nuovi attacchi hanno la stessa efficaci e utilità. Inoltre è possibile impedire l'evoluzione di un Pokémon, in questo modo gli attacchi si apprendono a livelli inferiori, sacrificando però la quantità di energia massima dei Pokèmon che ad ogni evoluzione aumenta nettamente.

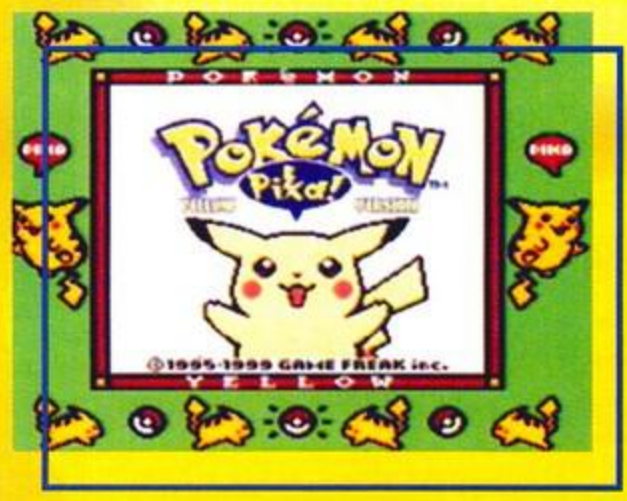
(Rosso, Green o Blu) non sono presenti tutti e 150 i Pokémon ma solo 139, espediente che ha permesso di ampliare notevolmente le possibilità di gioco. In pratica Pocket Monster, per essere completato, richiede al giocatore di impegnarsi in tre differenti compiti: permettere ad Ash di entrare nella Lega del Pokémon, catturare tutti i mostrilli della propria versione ed infine, ottenere (o vincere) i Pokémon mancanti da qualcuno che possiede una cartuccia di colore differente. Il primo obiettivo è quello che mette in mostra la componente RPG di Pocket Monster: c'è il solito topos del viaggio-formazione, dei combattimenti per ottenere punti esperienza per i Pokémon, medaglie per entrare nella Lega e diversi oggetti da utilizzare per potenziare le proprie creaturine. A fianco dei sotterranei da esplorare, dei dialoghi e degli scontri, si innesta in modo armonioso tutta la parte relativa ai Pocket Monster. I 150 Pokémon si suddividono in sette classi (fuoco, acqua, psico, veleno, ecc.), ognuna con le proprie caratteristiche e punti di forza. Ogni Pokémon inoltre presenta (ed ecco il collegamento con il mondo degli insetti) diversi stadi di evoluzione; i punti esperienza ottenuti nei combattimenti servono proprio a questo, salendo di livello i Pokémon "imparano" nuovi attacchi e, a determinati valori, si possono evolvere in forme superiori e più potenti. La conoscenza delle caratteristiche di ogni Pokémon, per sfruttarle nella maniera più proficua e un'accurata dei gestione dei propri mostrilli sono le doti migliori di un buon allenatore di Pokémon. Come dicevamo, in ciascuna delle versioni di Pocket Monster sono presenti solo 139 esemplari, gli altri 11 si possono ottenere scambiandoli, via link, con chi possiede un cartuccia di colore differente. Diventa quindi necessario catturare più di un Pokémon, scegliere quali tenere per lo scambio e quali per il combattimento, ma soprattutto, andarsi a cercare qualcuno con cui

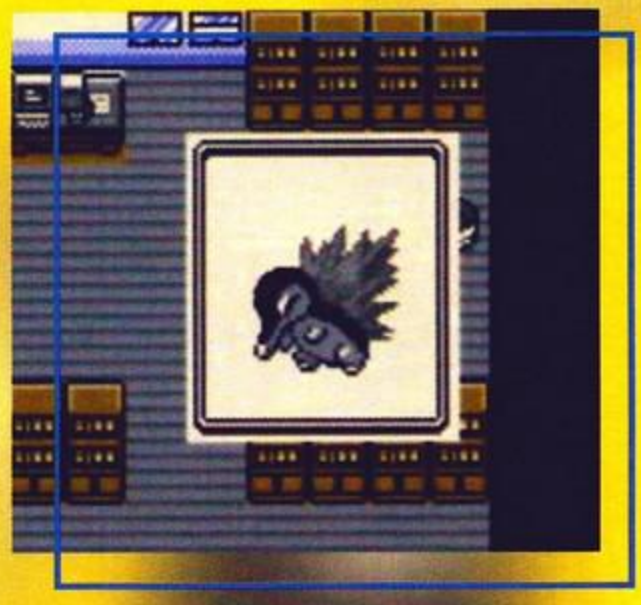
effettuare lo scambio. Completare il proprio Pokédex diventa quindi una "scusa" per entrare in contatto con altri appassionati: Pokémon si trasforma in momento di aggregazione e non più di divertimento solitario. Un messaggio sembra leggersi tra le righe; divertiti, entusiasmati ma se saprai condividere con altri queste sensazioni scoprirai che riusciranno a essere ancora più pure e emozionanti. Forse Satoshi Tajiri, mentre catalogava i suoi insetti o giocava con i suoi videogame, pensava proprio a questo, a quanto sia bello divertirsi insieme e, forse sperava, con il suo Pokémon di aiutare le persone a "trovarsi" in una società in cui fare amicizia, o anche solo scambiare quattro chiacchiere, diventa sempre più difficile.

Pokèmon Green e Yellow

Le prime versioni di Pocket Monster che hanno lasciato il Giappone in cerca di fortuna sono state Rosso e Blu. Con il nome di Rosso e Blu, i due giochi sono stati anche tradotti completamente in Italiano e da diverse settimane sono disponibili nei negozi di videogiochi, e non, del nostro paese. La prima coppia di cartucce per Game Boy commercializzata in Giappone non è stata però quella Rosso - Blu, ma Rosso e Green, con Blu che si è aggiunto solo in un secondo momento. La versione Green di Pocket Monster, che si differenzia solo per i tipi Pokémon mancanti, è sempre rimasta confinata al mercato giapponese per motivi che possiamo solo immaginare. E' probabile che Nintendo non volesse generare confusione tra gli acquirenti con tre giochi così simili tra loro e decise, come in Giappone, di







presentare solo due cartucce, le note Rosso e Blu. Il passaggio USA - Giappone, ha mietuto poi un'altra vittima: il numero di Pokémon è sceso da 151 a 150, con l'eliminazione di Mew, uno psico Pokémon tra i più rari. Il successo della serie TV portò alla realizzazione di una nuova versione di Pocket Monster, Yellow, con una trama leggermente diversa, che riprendeva in parte, le vicende narrate negli episodi. Il primo Pokémon di Ash divenne, come nel cartone animato, Pikachu, ormai vera e propria superstar, furono introdotti alcuni campionamenti della "voce" di Pikachu e la possibilità di controllare l'umore del piccolo roditore elettrico. Una trovata molto alla Tamagotchi ma che sortì l'effetto sperato, le vendite di Yellow raggiunsero quote stratosferiche e nel giro di qualche mese la cartuccia era già in vendita negli Stati Uniti, dove bissò il successo nipponico.

Gold e Silver

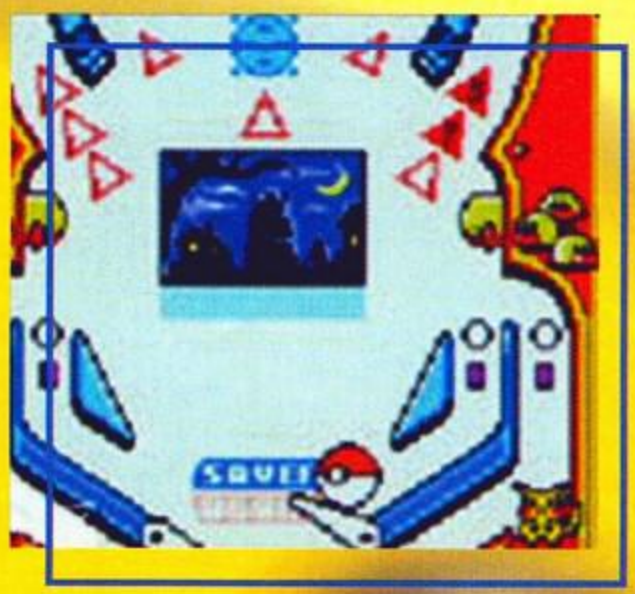
Pocket Monster Gold e Silver, per ora disponibili solo in Giappone, sono gli ultimi arrivati della grande famiglia Pokémon. Si tratta a tutti gli effetti di due giochi nuovi di zecca e non delle semplici rivisitazioni come Yellow. Tra le caratteristiche salienti di Gold e Silver c'è l'introduzione di 100 nuovi Pokémon, che

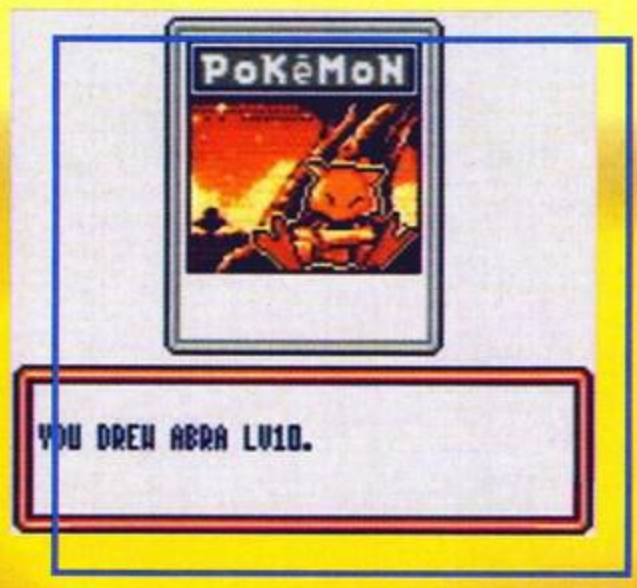
portano il totale a ben 251, con due nuove specie Metal e Evil. Com'è accaduto per Rosso e Blu, anche i nomi di questi nuovi Pokémon saranno modificati per essere più facilmente identificabili. Chiunque abbia un minimo di conoscenze di giapponese, nel gioco non ci sono kanji ma solo hiragana e katakana, si troverà alla prese con Tachi, una strana palla con gli occhi simile a Electrode, Usokki, un albero che cammina, Hanekko, Marill, Donfar e altri ancora (qualche immagine dovreste trovarla qui a fianco). Gold e Silver, che arriveranno sul mercato statunitense dal 16 Ottobre, ma già alcune leggende metropolitane circolano intorno a nuovi titolo Game Boy; uno dei nuovi Pokémon, in maniera del tutto arbitraria, è stato chiamato Pikablu per una vaga somiglianza con Pikachu, è subito circolata la notizie di nuove specie di Pikachu, di anti-Pikachu, di Pikachu maligni, in un vortice di sviste e scherzi, durato diversi mesi. A parte queste notizie di contorno, Gold e Silver, che in Giappone sono in vendita da Novembre dell'anno passato, presenta una grafica nettamente migliore, nonostante la compatibilità con le versione b/n di Game Boy. E' stato introdotto il supporto per Pocket Printer, la capacità di far usare armi ai Pokémon durante gli scontri e tutta una nuova serie di artefatti, tra cui anche un Poké-armatura e nuovi tipi di sfere Poké. Infine, grazie ad un orologio interno, le cartucce terranno conto del passare del tempo e nel gioco, si assisterà all'avvicendarsi di giorno e notte; questo perché, oltre a nuove aree da visitare e una trama rinnovata, certi avvenimenti accadranno in orari ben precisi, così come la cattura di certi Pokémon che si potrà fare solo in determinati momenti del giorno.

Pinball

Il Game Boy si è dimostrato il terreno preferito per i videogame dedicati a Pokémon: infatti, oltre agli RPG esistono altre due cartucce, Pokémon Pinball e Pokémon Trading Card Game, che ripropongono gli stessi elementi di base in contesti differenti.

Pokémon Pinball permette di giocare su due tavoli, uno rosso e uno blu, e catturare i 150





Pokémon presenti nelle versioni Rosso e Blu. Il meccanismo di base è abbastanza semplice: sul tavolo virtuale, diviso in due sezioni, sono presenti alcuni ostacoli, particolari oggetti da colpire e via dicendo. La Pokéball, chiamata a sostituire la solita sfera di metallo, colpendo determinate combinazioni di ostacoli fa apparire al centro dello schermo un Pokémon - se si riesce a centrare per sei volte consecutive il mostrillo questo viene catturato e immagazzinato nel solito Pokédex. Anche in questo caso i Pokémon si possono evolvere poiché molti Pokémon non possono essere catturati con il sistema appena illustrato. Riuscire a mettere insieme tutti e 150 i Pokémon non è impresa da poco, dato che nonostante la meccanica di gioco semplice ed intuitiva alcuni esemplari siano molto difficili da stanare, mentre altri appaiano solo in particolari condizioni. Diversi Pokémon, inoltre, possono essere catturati solo in alcuni dei quattro livelli bonus mentre, essendoci già tutti e 150, non è previsto lo scambio diretto di Pokémon tra due cartucce Pinball. La comunicazioni tra due Game Boy, permette però di trasferire i punteggi massimi tra due console anche tramite la porta a raggi infrarossi. Pokémon Pinball è anche uno dei primi titoli a sfruttare ad essere dotata di Rumble Unit, la cartuccia, più grande che quelle tradizionali, incorpora nella parte alta una versione ridotta una meccanica, in versione ridotta, molto simile a quella del Rumble Pak per N64, in grado di restituire attraverso le vibrazioni un maggior realismo.

Pokémon Trading Card Game

La versione elettronica del card game di Pokémon è la trasposizione digitale, adeguatamente riveduta e corretta, di quello prodotto dalla Wizards of the Coast (ne parliamo più avanti).Il gioco si presenta come una commistione tra il classico Pokémon per GB e il meccanismo alla base del gioco di carte. Il nostro alter ego digitale è impegnato nella conquista di medaglie (equivalente dei Badge di Rosso e Blu), e conquistare il titolo di Club Master; per riuscire nel suo intento deve sconfiggere gli iscritti a otto club e il presidente di ognuno (come per i capi palestra delle varie città). Niente Pokémon dunque, ma solo 200 card della Wizards con le loro immagini, insieme a diverse carte con le abilità e le energie da assegnare ai Pocket Monster del proprio mazzo. La trasposizione delle regole di gioco è molto fedele e i molti appassionati si troveranno a loro agio sin dalla prima partita. Per chi si avvicina per la prima volta al Card Game, alcune precisazioni: mentre le carte sono disponibili anche in Italia, in versione localizzata, il Card Game elettronico è disponibile solo in Inglese e Giapponese. Inoltre, rispetto all'RPG, il card game richiede di investire un tempo decisamente superiore per apprendere le regole di base per poter uscire vincitori da uno scontro. La relazione tra card e versione elettronica e molto stretta, tanto che nella confezione del videogame si trova anche una card della WOTC. All'inizio della partita, la cartuccia permette il salvataggio di un massimo di quattro profili di gioco, si sceglie uno dei mazzi base suddivisi tra Pokémon d'acqua, di fuoco ed erba, (no, niente Pikachu) con i quali partecipare ai primi incontri. Nuove carte, per creare così mazzi sempre più potenti, si possono ottenere in tre modi: dal professore via e-mail, battendo gli iscritti ai vari club e nelle battaglie via link. Anche per il Trading Card Game Nintendo ha posto l'accento sulla possibilità di gioco tra avversari umani, di certo la modalità più divertente in cui provare l'efficacia dei propri mazzi.

Pokémon a 64bit

Anche il N64 ha avuto la sua bella razione di Pokémon, principalmente per venire incontro a una richiesta che il Game Boy nonostante le sue indiscusse qualità non era in grado di soddisfare, ovvero i Pokémon in grafica poligonale. Per il momento sono quattro i titoli che hanno avuto come protagonisti o comprimari i Pokémon, vediamoli uno per uno.

Pokémon Stadium

Per a voler essere precisi i titoli sarebbero cinque visto che in Giappone di Pokémon Stadium ne sono usciti ben due. In realtà i conti tornano comunque e vi spiego subito il perché. Il primo Pokémon Stadium, uscito nell'estate '98 in Giappone, era stato messo insieme con una certa fretta e furia per soddisfare le richieste dei fan ed inserire anche il N64 nel carrozzone multimediale dei Pokémon. Dei 151 Pokémon ne erano stati inseriti a mala pena la metà, diverse sezioni erano ancora a un livello embrionale e parecchie buone idee non avevano trovato il tempo per essere incluse nel progetto finale. Così ecco nell'aprile del '99 arrivare Pokémon Stadium 2, finalmente con tutti i 150 Pokémon, con i campionamenti della voce di Pikachu (realizzati comunque maluccio) e tante altre feature che tra

qualche riga vedremo insieme. Tutta questa premessa per ricordare che il Pokémon Stadium per il mercato USA ed Europeo è una versione riveduta e corretta di Stadium 2 giapponese e non il porting del primo, come alcuni avevano sostenuto. Pokémon Stadium si presenta come un insieme di diverse sezioni, fortemente legate alle cartucce per Game Boy e dalle funzioni piuttosto diverse. La parentela con la console portatile è comunque uno dei cardini di Stadium: nella confezione insieme alla cartuccia è fornito anche il Transfer Pak (o GB Pak, che dir si voglia), un interessante arnese da inserire nel pad, nel vano riservato ai Memory Pak, e che permette di scambiare i dati, e non solo, tra cartucce GB e Nintendo 64.Dalla schermata principale di Stadium si accede alle varie modalità di gioco, di cui tre (Stadium, Gym Leader Castle e Free Battle) riservate ai combattimenti tra Pokémon. Lo Stadium Mode è organizzato come una serie di quattro trofei, suddivisi in vari incontri, in cui il giocatore ritroverà molti dei nemici affrontati in Rosso e Blu. Il Gym Leader Castle è l'opzione più interessante, ma anche la più impegnativa delle tre: in questo caso si andranno a fronteggiare in sequenza tutti i Gym Leader presente nei giochi Game Boy. La difficoltà media di questa modalità è abbastanza alta, i Gym Leader riescono ad usare tecniche carogna oltre ogni limite, ma il compenso per la vittoria finale (otto Pokémon rari da scaricare nella cartuccia GB) è un incentivo non trascurabile. Il Free Battle, oltre che agli incontri di allenamento, consente a quattro giocatori di sfidarsi con i loro Pokémon in incontri liberi ed è anche l'opzione relativa alla creazione dei profili di gioco. Se ne possono memorizzare fino a 40, composti ciascuno da 6 Pokémon, per un totale di oltre 240 mostriciattoli. I Pokémon, ed è questo uno degli elementi che vorrei sottolineare, possono essere scelti sia tra quelli presenti in Stadium sia tra quelli presenti nelle cartucce GB. Limitarsi a utilizzare i Pokémon di Stadium equivale però a perdersi un bella fetta del divertimento: il gioco propone dei Pokémon a livelli di evoluzione prefissati (15, 30, 50, ecc.) mentre utilizzando quelli di Rosso o Blu si possono mettere in gioco Pokémon a qualsiasi livello intermedio e evoluti secondo i proprio criteri. Poter vedere l'efficacia dei propri mostrilli, verificare la scelta delle abilità assegnate e l'efficacia, anche fuori da Rosso e Blu, dei propri schieramenti; ecco lo spirito giusto per affrontare Stadium e le diverse tipologie di incontri. L'impatto visivo di Pokémon Stadium è di prim'ordine, i modelli poligonali dei Pokémon sono stati realizzati con un cura maniacale e animati in maniera realistica e convincente. Ogni attacco è stato riprodotto con la dovuta spettacolarità, rendendo giustizia alle capacità della console; nel complesso, comunque, la grafica del gioco è di ottima fattura, nitida, definita e forse trova il suo unico limite nella scarsa varietà delle arene. Stadium non è solo scontri tra Pokémon però: la sezione denominata Kids Club è composta da una serie di nove mini-game in stile Mario Party con protagonisti alcuni Pokémon. Alcuni sono prove di abilità, altre di precisione o di coordinamento, giocabili anche da soli ma che, come in Mario Party, riescono a dare il meglio di sé con il giusto gruppetto di amici. Nella versione USA - EUR di Stadium sono state anche apportate alcune modifiche alla sezione Snap, una sorta di "studio fotografico" per Pokémon; pur rimanendo una versione di ridotta del meccanismo di Pokémon Snap (titolo di cui parliamo più avanti), con l'aggiunta della sezione Gallery è ora possibile organizzare le proprio foto in raccolte, cambiarne il formato e muovere l'obiettivo con maggiore semplicità. Le ultime due voci del menù principale, GB Tower e Pokémon Lab, sono dedicate al Transfer Pak. Avete presente il Super Game Boy? Era quell'adattatore che permetteva di giocare le cartucce GB sul SNES. Ecco, la GB Tower funziona più o meno nello stesso modo: grazie al GB Pak è possibile giocare a Rosso e Blu sulla TV di casa, con l'unico limite che solo queste due cartucce vengono accettate dal sistema. Il Pokémon Lab è composto da una serie di "apparecchiature" virtuali per l'organizzazione dei dati di Rosso e Blu. Si tratta di una versione avanzata, e decisamente più completa, del Pokédex e dei terminali cui si può accedere nel

Pokémon e N64, cosa bolle in pentola

Nintendo mantiene il più stretto riserbo sui progetti che coinvolgono i Pokémon: le uniche notizie in proposito arrivano da Miyamoto Shigeru. Il maestro ha confermato l'inizio dei lavori di Pokémon Stadium 3 per N64, mettendo così fine alle voci che davano il progetto slittato su Dolphin. Stadium 3 conterrà i Pokèmon di Gold e Silver, portando il numero dei Pocket Monster a pieno regine, ovvero 251, che potranno essere scaricati dalla cartucce GB grazie all'immancabile supporto per il Transfer Pak. Il gioco, previsto in due versioni con e senza Transfer Pak, presenterà diversi miglioramenti alla sezione Snap, il numero dei mini-game del Kids Club dovrebbe salire a oltre 30 e saranno implementate alcune nuove modalità di combattimento tra Pokémon. Più misteriose ed incerte, le voci relative ad un'espansione di Stadium 2 per 64DD; in un primo momento la notizia era stata smentita con forza ma, negli ultimi tempi, le solite voci di corridoio davano Nintendo impegnata a vagliare le potenzialità di un simile progetto.

gioco. Nel Pokémon Lab i dati del proprio Pokédex vengono presentati attraverso un interfaccia tridimensionale molto hi-tech, attraverso la quale si possono ordinare per quantità o funzione tutti gli oggetti presi nel gioco (funzione assente nelle cartucce GB), analizzare con molta precisione le caratteristiche dei Pokémon catturati o visualizzare l'area in cui vivono i propri su di una mappa tridimensionale. Insomma un vero e proprio centro di elaborazione dati che tra l'altro viene attivato in tutte le sue funzionalità solo se, leggendo i salvataggi delle cartucce GB, il sistema rileva che il giocatore è già entrato in possesso del Pokédex. Stadium è un prodotto completo, realizzato con cura e in grado di divertire sia gli Allenatori di Pokémon più esigenti sia chi si è avvicinato da poco al mondo dei Pocket Monster, con una sola precisazione: è sbagliato pensare che Stadium sia la versione N64 di Rosso e Blu, anzi, Stadium è pensato per essere il naturale complemento dei giochi Game Boy e non una loro versione 3D. Le critiche mosse a Stadium sulla mancanza di una trama o della possibilità di far evolvere i proprio Pokémon, partono dall'errato presupposto di valutare questo gioco a prescindere da Rosso e Blu. Pokémon Stadium vi può offrire quello che manca alle cartucce Game Boy; una spettacolare grafica poligonale, un'apertura completa verso il multiplayer, un livello di difficoltà degno di questo nome e una gestione avanzata dei dati raccolto nell'avventura GB. Se invece cercate la trama, l'esplorazione o i Pokémon da far evolvere dovete cercarli nelle cartucce di Rosso, Blu, Yellow, il mondo dei Pokémon è li dentro, appena dietro quel piccolo display a cristalli liquidi.

Pokémon Snap

Disponibile per il momento solo per il mercato giapponese e americano, Pokémon Snap mette il giocare nei panni di Todd, un fotografo incaricato dal Prof. Oak di scattare fotografie ai Pokémon che vivono alla stato selvaggio sulla Pokémon Island. In totale ci sono 60 esemplari da immortalare con la propria macchia fotografica, ripartiti su sette ambientazioni (spiaggia, vulcano, foresta, ecc.) differenti. Riuscire a fotografare tutti i Pokémon non è però impresa da poco e richiede una certa abilità; prima di tutto non si può vagare in giro per l'isola a piacimento. Per non interferire con i Pokémon, il viaggio sull'isola avviene su di un veicolo costruito da Oak e che si muove lungo un percorso fisso. Bisogna quindi attirare l'attenzione dei Pokémon, di volta in volta con del cibo, della musica o con determinati oggetti (come il Flauto Poké, necessario per risvegliare lo Snorlax) che andranno conquistati a suon di punti. Alla fine di ogni rullino, 60 scatti, si tornerà da Oak che giudicherà le foto e darà dei punti ad ognuna. La struttura di base, come vedete è molto semplice, ma non la definirei banale. Inseguire i Pokémon, riuscire ad usare i comandi del pad come macchina fotografica virtuale (con tanto di zoom e grandangolo) nonché la possibilità si stampare il proprio album di foto digitali (grazie ad un accordo tra Nintendo e la catena Blockbuster) fanno di Snap un prodotto sicuramente destinato ai Pokémaniaci ma comunque divertente e fuori dagli schemi tradizionali. Lo sviluppo di Snap è stato affidato, come nel caso di Stadium, agli HAL Laboratories che sono riusciti a tirare fuori una grafica di tutto rispetto, con texture poco varie ma ben rifinite e costruite. Il design dei Pokémon è leggermente inferiore a quello di Stadium che rimane il più spettacolare di titoli dedicati ai Pokémon.

Hey You, Pikachu!

Con questo titolo Nintendo Of America avrebbe intenzione di lanciare sul mercato internazionale Pikachu Genki Dechu (letteralmente, Pikachu sta bene). Spesso nominato anche come Pikachu VRS, è difficile definire Pikachu Genki Dechu come un "gioco" nel senso tradizionale del termine. Grazie al microfono incluso nella confezione ed a un sofisticato sistema di riconoscimento vocale (Voice Recognition System, VRS appunto), ci si trova di fronte ad una specie di Tamagotchi con protagonista il più famoso dei Pokémon. Dopo averlo trovato addormentato nel bosco, bisogna chiamare il piccolo Pokémon, parlagli e mostrarsi amichevoli per renderlo meno diffidente. Pikachu dovrà essere incitato a mangiare, si dovrà giocare con lui e aiutarlo quando non potrà procurarsi il cibo da solo. Ad esempio, se una mela si trova su un ramo troppo in alto, bisognerà farla cadere lanciando uno dei giocattoli di Pikachu (una sfera). Bisognerà parlare con dolcezza a Pikachu, fargli complimenti, cercare di farlo stare sempre in forma e di buon umore, lui vi ricambierà giocando con voi, seguendovi mentre vi muovete all'interno del gioco e via dicendo. Per rendere più vario e divertente questo Pokègotchi (inquietante neologismo, non trovate?) sono stati introdotti alcuni mini-game, dei quiz sui Pokémon e anche una piccola avventura chiamata Pikachu Fishing Excursion. Rispetto ai due titoli fin qui analizzati Pikachu Genki Dechu si focalizza sul solo Piakchu, che in questo titolo, infatti, si presenta in una grafica ultra dettagliata, estremamente simile a quella della serie TV e accompagnata da una serie di espressioni facciali che vanno dalla gioia fino al furore più incontrollabile. Notizia curiosa; Pikachu è in grado di capire se lo insultate e, in caso, di "rispondere" con un bella scossa a 100.000 watt, "virtuali" per fortuna.

Super Smash Bros.

Sempre in tema di videogame per N64, Pikachu si è concesso un cameo anche in questo originale picchiaduro. Come poteva essere altrimenti? In Super Smash Bros. ci sono tutti più celebri e storici personaggi Nintendo da Mario, a Link e Yoshi, non poteva certo mancare Pikachu! SSB, disponibile in versione PAL da Gennaio, è un beat'em up molto giocabile, con un'impostazione che tenta di mescolare i concept del classico picchiaduro ad atmosfere scanzonate e leggere, più vicine a giochi come Mario Party. Il livello dedicato a Pikachu è ambientato a Saffron City, in cui è possibile vedere alcuni Pokémon che per l'occasione si sono prestati al ruolo di comparse. Gli attacchi di Pikachu sono stati leggermente modificati per inserirsi correttamente nel gameplay; è rimasto un attacco elettrico simile al Tuonoschock, uno con la coda, mentre le altre mosse speciali non trovano paragone con le abilità presenti nelle cartucce GB.

Card Game

Insieme a videogame e cartoni animati, c'è un terzo elemento che ha contribuito in maniera determinante a sostenere il boom dei Pokémon, il gioco di carte collezionabili. Prodotto dalla Wizards of the Coast, e da poco disponibile anche in italiano, il card game di Pokémon si inserisce nello stesso filone iniziato con Magic, il capostipite di questo tipo di giochi, di cui riprende gli elementi essenziali, unendoli a quelli caratteristici del mondo di Pokémon. In totale esistono 102 carte differenti suddivise tra comuni, rare e ultra rare, cui si devono aggiungere alcune speciali realizzate su carta olografica. La formula del card game è risultata vincente sotto più punti di vista. I giocatori possono creare mazzi personalizzati, inserendo Pokémon, Evoluzione ed Energia a piacimento, cercando la soluzione più equilibrata o più indicata per le proprie strategie di combattimento. I mazzi basi (due, di 30 carte ciascuno, contenuti nel set di base) possono essere ampliati attraverso Buste di Espansione o alcuni Mazzi Tematici, come Incendio o Supercrescita, focalizzati su determinati Pokémon o tipi di attacco. Ogni battaglia mette a confronto due giocatori, ognuno con tre Pokémon, pescati a caso dal mazzo. Lo scopo del gioco è di battere i mostrilli nemici, indebolendoli con una serie di attacchi, e conquistare così tre carte del mazzo avversario. Gli scontri tra Pokémon non sono però l'unico motivo che ha reso celebre il card game, collezionare le 102 carte o quelle dei Pokémon preferiti, si è rivelato un incentivo incredibile per l'acquisto di nuove buste e mazzi tematici, portando alla creazione di una fitta rete di scambi, sfociata persino in alcuni siti Internet in cui le carte più rare vengono messe all'asta con quotazioni da infarto.

La serie TV

Nessuno sembra ricordarsene, ma la prima volta che la stampa italiana si occupò di Pokémon fu a seguito degli attacchi di epilessia di alcuni bambini giapponesi di fronte alle prime puntate della serie TV. Chi l'avrebbe mai detto che quel cartone animato, additato da tutti come fonte di tutti i mali, sarebbe un giorno diventato simbolo di una nuova generazione di eroi e icona dell'infanzia moderna? Cosa è cambiato da allora? Il mistero è presto spiegato, l'episodio incriminato fu subito tolto dalla circolazione e, a seguito di alcuni studi sui casi accertati, si arrivò alla comprensione di quali elementi visivi andassero modificati per evitare simili inconveniente. Ritrovata la sua dignità e, soprattutto, vista la mole di denaro che Pokémon era in grado di muovere, la Warner Bros acquistò l'intera serie per adattarla al mercato americano. Il termine adattare, viene qui usato con la valenza negativa di un pensante intervento censorio su qualsiasi contenuto considerato "sconveniente" o non adatto ad un pubblico di giovanissimi. Sotto l'egida della rettitudine e della moralità, negli USA la serie subì lo stesso trattamento che tocca ai cartoni animati giapponesi prima di venire trasmessi sulle reti italiane. Eliminazione totale e sistematica di qualsiasi riferimento alla cultura giapponese, adattamento di tutti nomi dei personaggi e dei Pokémon, e attenuare di qualsiasi riferimento di natura sessuale. Così ecco Satoshi diventare Ash, Kasumi e Takeshi, rispettivamente Misty e Brock e via dicendo. I 52 episodi riprendono alcune delle vicende dei giochi per Game Boy per poi ampliarle con diversi nuovi personaggi e, soprattutto, dare un notevole spazio ai protagonisti indiscussi i Pokémon. Ash è sempre intenzionato a diventare Maestro di Pokémon, il Prof. Oak è sempre il massimo esperto di Pokémon del mondo, mentre la figura di Gary, passa sempre più in secondo piano con il procedere della serie. Tra le novità c'è ovviamente lui, Pikachu, che sin dall'inizio diventa l'inseparabile compagno d'avventura, inoltre i primi due capi palestra delle versione Rosso e Blu, Brock e Misty, si accoderanno al duo dopo le prime avventure e il Team Rocket si cristallizzerà nelle figure di Jessie e James. Da notare che nella serie compaiono anche alcuni Pokémon appartenenti a Gold e Silver, tra il cui il dolcissimo Togepi, un Pokémon-uovo dolce e tenerello che Misty porterà con se per diverso tempo. Quasi scontato il successo in Italia, gli episodi hanno fatto dei registrare dei record di ascolto impensabili, tanto da convincere i responsabili della programmazione di Italia a ritrasmettere la serie dall'inizio, al ritmo di due episodi al giorno, il tutto senza neanche bisogno di un briciolo di pubblicità.

Pokémon sbarca a Hollywood
Pokémon : The First Movie

in programmazione in Italia dal 20 Aprile, Pokémon: il Film, narra le avventura di Ash e Pikachu alla prese con Mewtwo, uno psico Pokémon dai poteri incredibili. Un gruppo di scienziati, ricorrendo all'ingegneria genetica, ha infatti modificato il DNA di Mew, un Pokémon molto raro, nel tentativo di creare il Pokémon più forte mai esistito. Mewtwo prende ben presto coscienza della sua condizione di "esperimento", di cavia da laboratorio e una volta fuggito decide

di organizzare un torneo segreto per combattere con i migliori allenatore e provare così la sua superiorità. Ash, Misty, Brock, il Team Rocket (non potevano certo mancare!) e molti altri ricevono uno strano messaggio olografico in cui una fanciulla li invita ad uno scontro definitivo che possa, una volta per tutte, stabilire chi sia l'allenatore di Pokémon più forte del mondo. Senza esitare un istante, Ash e compagni accettano la sfida, ignari del pericolo cui vanno incontro. Oltre ad un animazione di qualità nettamente superiore alla serie TV, diversi artisti di fama internazionale (Christina Aguilera, Vitamin C, Britney Spears) sono stati coinvolti nella realizzazione della colonna sono, tra questi anche le esordienti M2M che con il loro single "Don't Say You Love Me" hanno scalato le classifiche di mezzi mondo. Curiosità: il video-clip del brano è stato girato in ben tre versioni. In una di queste, proposta anche da MTV Italy in più occasioni, sullo schermo del drive in cui è ambientato il video passano alcune sequenze del film.

Pokémon : The Movie 2000

Con le cifre da capogiro raccolte dal primo lungometraggio, Warner, insieme a 4kids, è già al lavoro sul secondo film dedicato ai Pokémon. Grandi sorprese aspettano gli appassionati di Pokémon in The Movie 2000, una delle principali riguarda la presenza di molti

Pokémon tratti da Gold e Silver. Ed è proprio uno dei nuovi Pokémon, Lugia, il protagonista della pellicola. Questo Pokémon, in grado di comunicare con gli esseri umani grazie alla telepatia, è al centro di una leggenda secondo la quale il destino dell'umanità sarebbe strettamente legato alla vita di Lugia. Se questo Pokémon dovesse rimanere per qualsiasi motivo ferito, o peggio ancora ucciso, per l'umanità sarebbe la fine. Girudan, un collezionista di Pokémon senza scrupoli, sembra pero infischiarsene

di questo mito ed è deciso a catturare Lugia a qualsiasi costo. Toccherà ad Ash e ai suoi amici, l'arduo compito di fermare Girudan e scongiurare la terribile minaccia che grava sull'umanità. The Movie 2000 sarà preceduto da un breve autoconclusivo , intitolato Pikachu's Exploration Team, in cui il piccolo roditore elettrico scoprirà una valle incantata, popolata da una moltitudine di Pokémon selvaggi, molti dei quali, appunto, tratti da Gold e Silver. Il film uscirà nelle sale americane il 21 Luglio mentre in Italia dovrebbe arrivare nel corso delle festività natalizie.

Rassegna(zione) stampa

La reazione dei media tradizionali nei confronti del fenomeno Pokémon è risultata abbastanza disomogenea. Dopo un primo disorientamento, in cui non si riusciva a comprendere cosa fossero questi benedetti Pokémon e come mai, senza neanche un minimo di pubblicità, cartone animati e film fossero riusciti a catalizzare l'attenzione di milioni di bambini c'è stata una seconda fase iniziata con la visione del film, bollato come "mera operazione di marketing" (ma perché la Disney è un'associazione a fini umanitari?) e "la solita roba giapponese", che ha portato i soliti "esperti" a cercare di capire quali misteriose alchimie fossero state architettate per corrompere le giovani menti. Messaggi subliminali? Incitamento alla depravazione e alla violenza? Che ci sia il tocco del Maligno? Certo, come vedremo tra un attimo, i casi limite non sono mancati, ma è bastato affrontare il discorso con un minimo di razionalità per capire che Pokémon non fa venire l'epilessia, non trasforma i ragazzini in baby-killer e che Belzebù non rientra nella lista dei Pokémon. Ci si è resi conto, finalmente, che questi piccoli mostri, possono essere una fonte inesauribili di divertimento, che riescono a stimolare la fantasia e l'immaginazione ma anche ad essere un modo, soprattutto per il card game, per spingere anche i più piccini a sviluppare capacità di lettura e di comprensione avanzata, a utilizzare nozioni base di matematica e di dare prova delle abilità strategiche. Una volta c'erano i soldatini da far combattere in battaglie immaginarie, adesso ci sono i Pokémon che possono dar vita a emozionanti scontri ma anche essere compagni d'avventura, un'alternativa alle figurine dei calciatori, un momento di divertimento spensierato tra un TG pieno di morti ammazzati in bella vista e programmi spazzatura per lobotomizzati.

Come dicevamo, non sono mancati i casi limite ma anche stampa e TV hanno lasciato sul campo alcuni strafalcioni degni di nota - vediamo un po' degli uni e degli altri. La prima citazione è per un servizio passato su una TV nazionale in cui Pikachu veniva definito, testuali parole, "un cincillà con le corna (!!) e la stazza di un cane" e, più in generale, si parlava dei Pokémon come di "nuovi e più pericolosi Tamagotchi, mostri sanguinari che si scontrano in combattimenti mortali" (sì, e magari c'è pure un giro di scommesse clandestine...).
Anche la prima del film in Italia, cui hanno presenziato diversi VIP, ha dato i suoi frutti; i commenti erano tutti sullo stesso tono "è solo un'operazione commerciale" (Pocahontas invece l'hanno fatto per l'arte, vero?), "la Disney è tutt'altra cosa!" per arrivare al deprimente tormentone del "li fanno tutti col computer, si vede benissimo!" e ancora "non ci sono più i cartoni animati di una volta" (neanche le mezze stagioni...). Questo in Italia, ma nel resto del mondo la situazione non era certo diversa. In America, dove il card game ha raggiunto vette impensabili sia per diffusione che per

record di vendita, una bambina di 11 anni ha fatto causa alla propria scuola chiedendo un risarcimento di 500 dollari. Indennizzo richiesto perché le sue card, requisite all'inizio delle lezioni da un insegnante con l'accordo di restituirle a fine giornata, sono state nel frattempo state sottratte. A Città del Messico invece si sono mobilitate persino le autorità religiose, secondo l'arcivescovado locale i Pokémon sono responsabili della diffusione di "una combinazione di elementi che incitano alla violenza e alla perversione sessuale tra bambini". Saltando da un paese all'altro ci spostiamo nel Regno Unito, teatro di una vera e propria febbre del Pokémon. "I Pokémon sono diseducativi", con questa lapidare sentenza gli studenti venivano diffidati dal portare a scuole le proprie card e figurine, secondo gli insegnanti inglesi, infatti, i Pokémon sarebbero fonte di inutile distrazione, in grado di danneggiare il rendimento scolastico degli alunni. Il giorno seguente appariva la notizia del corteo di protesta degli studenti davanti alla casa del primo ministro Blair per l'abolizione delle punizioni corporali a scuola, che immagino molti insegnanti trovino invece molto educative. Con l'aumento vertiginoso della quotazione di alcune card rare e, più in generale, la scarsità nel reperire nuovi set, un nuovo appello viene lanciato alla popolazione dai quotidiani inglesi. Il succo del discorso era il seguente: "mamme, papà, non fate uscire di casa i vostri figli con card di Pokémon che se vengono visti da qualche malintenzionato, ve li riempiono di botte per rubargliele". Concludiamo con mestizia, spendendo due parole sul quel parlamentare nostrano che, dopo la sentenza sul caso Microsoft, ha deciso "fare luce" anche sulle pratiche di mercato della Nintendo. La grande N sarebbe accusa di sfruttare la sua posizione di predominio nel settore dei videogame (ehm...), per costringere a tenere il prezzo dei videogame eccessivamente alto. Dura la vita per i Pokémon!

Pokémon, di tutto di più

La quantità e la varietà dei gadget legati a Pokémon ha dell'incredibile. Con oltre 1.000 prodotti ufficiali, i Pokémon sono finiti da tutte le parti. Magliette, CD musicali, libri, videocassette sono solo alcune

delle forme più tradizionali di merchandising sul tema Pocket Monster e dintorni; ma non solo, in America e Giappone i Pokémon sono diventati testimonial di ogni prodotto possibile e immaginabile. Caramelle gommose al gusto di... frutta (no, non sanno di Pokémon), CD- ROM con programmi per disegnarli e ancora, cibi in scatola, macchine fotografiche usa e getta, flauti per bambini e persino un jet di linea (?!?). King Burger, in ben due occasioni, ha avuto modo di regalare pupazzetti di plastica dei Pokémon, la prima volta all'interno di sfere di plastica simili alle Poké Ball e nella seconda in bustine con buoni sconto per DVD e VHS. Come pensate che sia andata? Orde di bambini assatanati hanno assediato per settimane i fast food per potersi aggiudicare l'intera collezione. Stesso andazzo per le figurine qui in Italia. Le edicole non fanno in tempo a ricevere le confezioni che vengono immediatamente esaurite, cartelli di tutto esaurito in molto località e persino edicolanti che accettano prenotazioni per 10 pacchetti al massimo a persona e con pagamento anticipato! A breve è prevista la commercializzazione anche in Italia dei libri-portachiavi e dei Pokémon evolvers (piccoli libri per bambini) con prospettive di vendita, neanche a dirlo, stratosferiche. La Pokémania continua.

Pikachu, il nuovo Mario?

E' davvero giunto il momento per Mario di andare in pensione? Il simpatico idraulico, per anni icona mondiale della Nintendo, sta per essere rimpiazzato da un topastro giallo? Pikachu è il simbolo del divertimento del nuovo millennio? Polemiche e fiumi di caratteri sono stati profusi in discussioni sul ruolo dei Pokémon nella storia di Nintendo e su come i piccoli

mostrilli abbiano modificato gli equilibri dell'industria del videogame. In questi mesi anche il settore dell'intrattenimento elettronico è stato scosso dai Pokémon; dati di vendita alla mano, i videogame con protagonisti i Pokémon sono presenti nelle prime posizione delle classifiche di tutti i principali mercati. Mentre molti innalzavano un canto di morte per la Nintendo, Pokémon ha dimostrato di nuovo quale fucina di idee e progetti possa essere la grande N e come, nonostante tutto, sia ancora un'azienda in grado di spostare il centro di equilibrio di un settore mastodontico come quello dei videogiochi. Pokémon ha resistito ai migliori titoli Playstation, alle grandi imprese di Dreamcast e persino alle killer application di PS2; dopo ogni uragano che si è abbattuto, Gold e Silver erano ancora lì, a testa alta, senza accusare colpo alcuno. Ma quanto può durare una simile situazione? E' questo il punto focale su cui concentrare la nostra attenzione. Un affare giallo tenerello che si esprime a "Pika, pikapi, pikachu" è in grado di resistere alla dura prova del tempo o è solo una moda passeggera, un nuovo Tamagotchi? Mario ha saputo essere una figura universale, compagno di (video)giochi per milioni di ragazzi lungo un periodo che abbraccia tre generazioni di console e l'intero percorso evolutivo della Nintendo. Pokémon è salito agli onori della ribalta con una forza dirompente, inarrestabile ma ancora si fatica a vedere, oltre la cortina dell'infatuazione passeggera, se ha lasciato davvero un segno indelebile nel cuore e nelle menti degli appassionati, se è riuscito sul serio a far diventare il termine Pokémon sinonimo di divertimento a 360°. Come sempre sarà il futuro a darci la risposta definitiva a questi interrogativi, un futuro che forse non è neanche poi così lontano. Accendendo il N64 per la prima volta abbiamo sentito "it's me, Mario", cosa udremo avviando il Dolphin?

IL PASSATEMPO

PlayStation

NINTENDO64

Vasto assortimento videogames JAP - USA per PSX DC

CHIP PER MODIFICA DREAMCAST TEL.

Dreamcast

PLAYSTATION 2 TEL.

DC

JAP MARVEL VS CAPCOM 2
JAP GUNBIRD 2
USA CRAZY TAXI
USA TOMB RAIDER 4
USA MDK 2
USA CODE VERONICA

GIOCHI PS 2

JAP TEKKEN TAG
JAP DEAD OR ALIVE 2
JAP DRIVING EMOTION
JAP GRAN TURISMO 2000 TEL.
JAP DARK GOUD TEL.

vendita all' ingrosso per corrispondenza
in tutta italia consegna in 48 ore

ROMA - VIA ALESSANDRO CRUTO, 22-24 - Tel. 065578688 - Fax 065573108

TUTTI I MARCHI E LOGOTIPI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

NeverLand

VIA DI TULLIO, 13 BARI

TEL/FAX 0805429892

FUMETTI VIDEO
MODELLINI
GADGET POSTER

NINTENDO64

Perfect Dark
Pokemon Stadium
Ridge Racer 64
WinBack

Gameboy

Pokemon Rosso
Pokemon Blu
Pokemon Giallo
Rayman 2
Toy Story 2

Pokémon

Dreamcast

Dreamcast PAL
+ Memory Card
+ Cavo RGB
+ un gioco L. 565.000
+ 2 giochi L. 645.000
+ 3 giochi L. 715.000

Snow Surfer	69.000
Virtua Fighter 3	75.000
Dynamite Cop	75.000
Toy Commander	80.000
Formula 1 World GP	80.000
Sega Rally 2	90.000
Sonic Adventure	90.000
Soul Calibur	95.000
R. E. Code Veronica	110.000
Omikron	110.000
Metropolis S. R.	110.000
MDK 2	110.000

marchi e immagini © dei legittimi proprietari made with Amiga

World Championship Snooker

Titolo
World Championship Snooker

Macchina
PlayStation

Casa Software
Codemasters

Il biliardo. Centinaia di persone che giocano con stecca e palle. Il sogno segreto del Toso.

Le origini del biliardo si perdono nello scorrere dei secoli. Si narra che nel XIV secolo un uomo molto famoso fu colpito da un fulmine e comunicò la sua idea geniale agli abitanti del paese. Per sei giorni e sei notti tutti si trovarono in una cantina e cominciarono a progettare il gioco che doveva rivoluzionare il mondo; il settimo giorno si riposarono e cominciarono a giocare. All'apertura del luogo sacro tutti gli elementi erano predisposti: c'era un tavolo lisciato alla perfezione su cui era stato steso un velluto verde, quindici sfere perfettamente levigate di differente colore giacevano su di esso e due stecche, altrettanto rifinite e perfette, erano appoggiate delicatamente a lato del tavolo sacro. Tutti assistevano in religioso silenzio e all'ora stabilita, due tra i più valorosi si avvicinarono e iniziarono il gioco. Tutto era scritto. Il primo concorrente posizionò una sfera bianca modellata con la forma del sole sul tavolo e si apprestò a compiere la sua mossa. La folla assisteva rapita. Il concorrente prese la mira e utilizzando la stecca dopo qualche attimo di suspance colpì con una precisione eccezionale l'occhio dello sfidante. A quel segnale quindici uomini si scagliarono verso il tavolo e, presa una palla di legno a testa, si misero a palleggiare inventando anche la frattura multipla scomposta. Fu un successone. Le basi per il biliardo moderno erano gettate, ora si trattava solo di modificare leggermente le regole.

Il gioco dei gessetti

Chi non ha mai giocato a biliardo? Assieme al bowling è una buona occasione per divertirsi in compagnia, semplice da trovare e relativamente poco dispendioso. Un discorso diverso va fatto per lo stesso gioco in versione computerizzata. Ben pochi giochi di questo tipo si avvicinano anche lontanamente al divertimento del biliardo reale: in sostanza, mancano tutti quegli elementi che rendono il biliardo così speciale, a partire dalla compagnia fino alla possibilità di vedere in diretta un tuo amico inciampare e rovesciare una birra sul panno verde del grandissimo Snooker di Padova. Nonostante tutto quello che ho detto fino a questo punto... mi sono divertito tantissimo con questo gioco! World Championship Snooker della Codemasters ha un realismo elevatissimo, ed è sicuramente uno dei giochi più appassionanti di questo settore. Purtroppo ha anche dei difetti enormi, ma andiamo con calma. Innanzitutto la versione da me visionata è una preview completa al 95%, il che signifi-

Ecco la disposizione stellare delle palle prima della partita

La nera viene rimessa al suo posto

ca un rilascio molto imminente. In secondo luogo parliamo di UN solo tipo di gioco (Snooker appunto) con le regole ufficiali, quindi scordatevi le mezze, i vari giochi all'americana e all'italiana. Questo piccolissimo dettaglio secondo me rappresenta il primo ostacolo grande quanto l'iceberg che ha fatto affondare il Titanic. Il realismo è perfetto, il modello di tavolo c'è... mi spiegate perché non hanno fatto un'opzione per giocare ad altri tipi di giochi? Ok, nel titolo del gioco c'è scritto Snooker e per questioni di coerenza probabilmente hanno preferito fare così... ma... insomma... ecco.

In secondo luogo, Snooker è divertente solo se viene giocato contro un'altra persona. Infatti la lentezza del gioco contro la CPU è devastante, rispecchia quella di una partita vera, ma se almeno nel match "vero" intanto parli con il tuo avversario, in questo caso il tutto risulta alquanto frustrante. Passiamo al gioco vero e proprio. E' possibile spostare la stecca (e la visuale) a 360 gradi attorno alla palla bianca, oppure spostare lo "sguardo" o visualizzare il tavolo dall'alto. Sono previsti diversi livelli di difficoltà degli avversari e aiuti addizionali per i meno esperti. Ad esempio è possibile abilitare un aiuto per il tiro, dove vedremo con delle freccine quale sarà la direzione della palla bianca e di quella colpita dopo il tiro. Questa opzione è davvero interessante anche per chi gioca davvero a biliardo, se non altro per allenarsi. Ci sono due difetti che caratterizzano questa opzione però: il primo è che le frecce vanno a coprire palle, buca e qualsiasi cosa sia sulla loro traiettoria, causando confusione. Il secondo difetto sta proprio nella difficoltà di vedere la buca, caratterizzata da una scarsa realizzazione. Tutto potrebbe essere corretto nella versione definitiva, per esempio consiglierei vivamente agli sviluppatori di rifare le scritte, in particolar modo per i punteggi perché sono drammaticamente illeggibili.

L'ultimo dubbio che mi rimane riguarda l'audio. Se il rumore delle bocce è praticamente perfetto, non capisco perché non ci sia musica durante il gioco (ok, metto su un cd) e perché mai in qualsiasi partita c'è sempre una persona del pubblico che tossisce ogni venti secondi. Ma stare a casa a curarsi no eh?

Le regole dello snooker

A differenza degli altri tipi di giochi, in questo caso si deve mettere in buca le stecche, utilizzando le palle colorate.
Ok, scherzavo. Lo scopo del gioco è fare punti. Dovete infilare in buca alternativamente una palla rossa (1 punto) e una colorata fino a quando tutte le palle rosse sono in buca. Infatti mentre ci sono ancora rosse sul tavolo, le palle colorate vengono estratte e riposizionate (come da figura), mentre le rosse vengono lasciate in buca. Finite le rosse, si devono infilare le bilie (uh, credevo si scrivesse biglie) in quest'ordine: gialla (2 punti), verde (3 punti), marrone (4 punti), blu (5 punti), rosa (6 punti) e nera (7 punti).

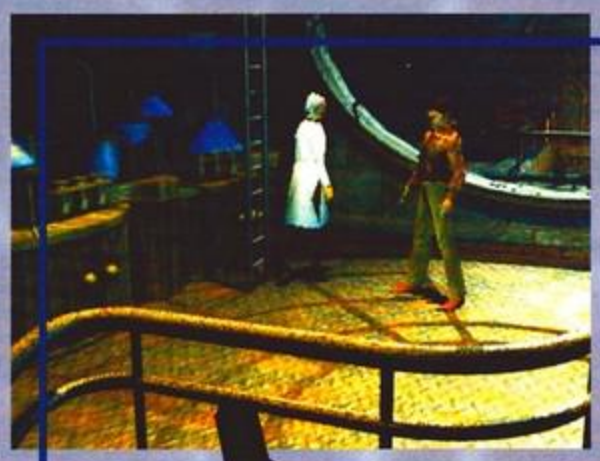
Messa dentro la nera, chi ha più punti ha vinto mentre chi perde viene deriso a vita. Una strategia vincente in questo gioco è lavorare anche di difesa, ostacolando il tiro avversario e preparandosi la strada verso quello successivo. Questo gioco può essere spettacolare poiché in poco tempo si hanno capovolgimenti di punteggi improvvisi. Esistono anche i falli, ad esempio buttare la bianca o una palla di colore errato nella buca, o colpire ripetutamente l'avversario con un ferro da stiro. Nel primo caso l'arbitro dà come minimo quattro punti all'avversario, nel secondo invece è un medico a darli all'arbitro.

A Sangue Freddo

Titolo
A Sangue Freddo

Macchina
PlayStation

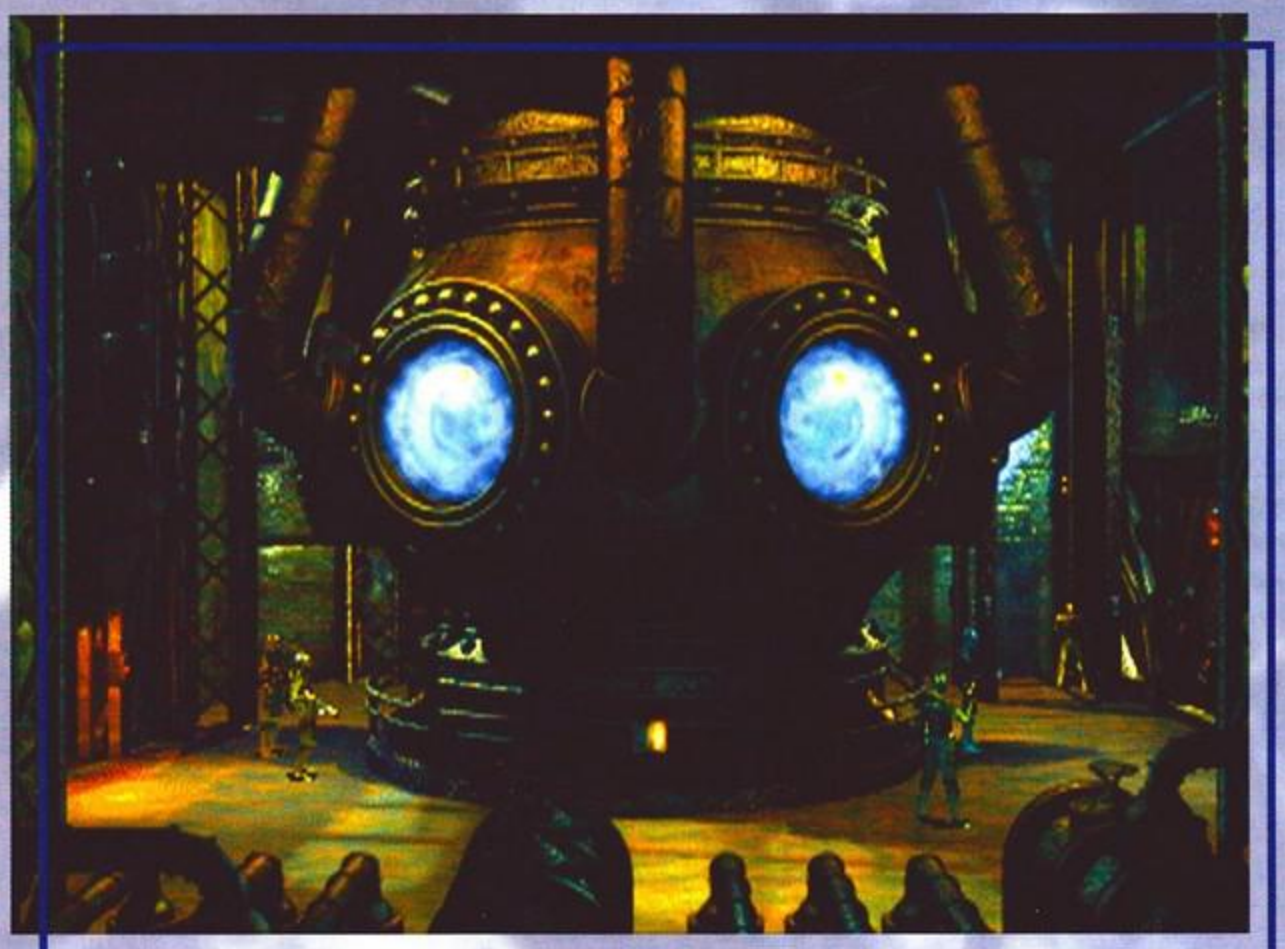
Casa Software
Sony/Revolution



Il genere delle avventure è stato ibridato con altre categorie di giochi e ha subito numerose trasformazioni, specialmente grazie all'avvento delle console che hanno portato alla realizzazione di titoli più movimentati e immediati. Cosa mai potrà succedere quando prendiamo l'impianto di un'avventura "classica" e la montiamo su una specie di gioco d'azione spionistica?

E' quello che ci toccherà scoprire quando metteremo le mani su A Sangue Freddo (traduzione italiana di In Cold Blood), ultimissimo titolo in ordine temporale dei Revolution Software, una combriccola di programmatori già molto noti anche al pubblico PlayStation per merito delle due avventure della serie Broken Sword. I suddetti due giochi sono stati convertiti in maniera pressoché impeccabile da PC, piattaforma che però è stata "graziata" da due altri titoli degli stessi programmatori: Lure of The Temptress (uno strano gioco dal vago sapore medioevale che introdusse per la prima volta il concetto di gioco "in tempo reale") e Beneath a Steel Sky, un'avventura futuristica molto cupa e affascinante. Comunque sia, non siamo qui tanto per parlare dei trascorsi di quello che è un rispettato e rispettabile gruppo di sviluppatori, quanto del loro nuovo gioco che, almeno sulla carta, promette davvero grandi cose.

Di regola si deve parlare della trama, no?
Dunque, da dove cominciare? A Sangue Freddo (il titolo è stato tradotto così come tutto il parlato del gioco, che tra l'altro non è nemmeno poco) è in sostanza, e stando ovviamente ai signori della Revolution, un vero e proprio "film noir" su PlayStation. Si tratta in buona sostanza di un'avventura di genere spionistico nel quale non dovremo avere a che fare con un'interfaccia punta e clicca, bensì potremo controllare direttamente il nostro alter ego digitale tramite pad come in una specie di gioco d'azione. Proprio questa caratteristica è stata fonte di dubbi e perplessità tra numerosi elementi della stampa specializzata, ma ne parleremo più avanti. Dunque, il protagonista di A Sangue Freddo è tale John Cord, agente speciale dell'MI6 (i servizi segreti britannici) che è stato incaricato di ritrovare una



persona in una piccola repubblica facente parte del grappolo di staterelli creatisi dopo la sparizione dell'Unione Sovietica. La repubblica in questione si chiama Volgia ed è completamente fittizia, ma non è questo il punto: nel corso di quella che pare una missione di routine il protagonista (e quindi noi) si imbatte in un qualcosa che lo porterà a vedersela con delle persone molto poco rispettabili e che lo condurranno a delle esperienze molto sgradevoli.

In effetti, il gioco si apre facendovi già intuire quali possano essere queste "esperienze sgradevoli": tutta l'intro è una specie di flashback compresso e caotico che state avendo durante una... sessione di torture. John Cord infatti viene imprigionato più o meno a metà del gioco, anche se noi lo sappiamo sin dall'inizio, visto che la prima metà di A Sangue Freddo viene proposto grazie al classico espediente del flashback. Insomma, per farla breve: nell'intro scopriamo che John è stato imprigionato e torturato, e nel corso dell'interrogatorio "rivive" determinate missioni che hanno a che fare con l'individuo che lo ha tra le grinfie. E' lecito supporre che a un certo punto del gioco Cord riuscirà a liberarsi e finirà la storia del flashback... beh più che "è lecito supporre" diciamo che è così perché ce l'hanno detto. E va bene, abbiamo barato! Mamma mia...

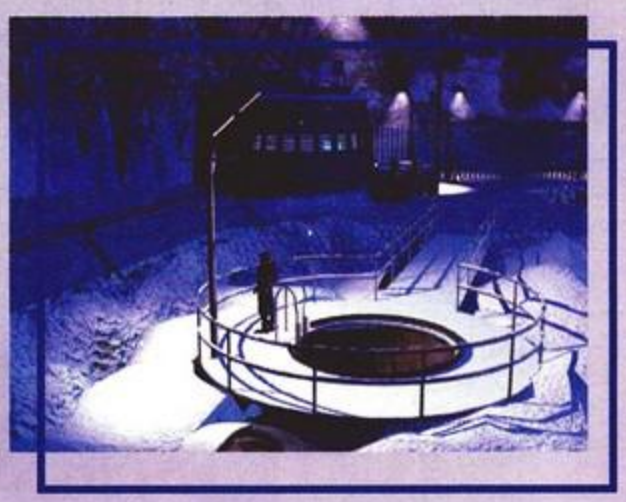
Sì ma la trama non è tutto...

Eh già, questa potrà sembrare una verità un po' forte per la maggior parte di voi, ma con la sola trama non si fanno i giochi. E' altrettanto vero che si possono tranquillamente fare dei bei giochi senza trama o con una trama risibile, e allora, di che ci preoccupiamo? Ma soprattutto, perché sono andato a infilarmi in un simile pasticcio? Forse perché volevo parlarvi di quello che ho visto quando si è trattato di mettere le mani sul gioco-gioco. Qualche settimana or sono infatti la Sony ha organizzato un incontro stampa per "spingere" In Cold Blood/A Sangue Freddo durante il quale abbiamo potuto parlare con il team di sviluppo e ovviamente abbiamo potuto provare il gioco (che poi ci siamo pure portati via, ma questo è un altro discorso). Dunque, che è saltato fuori nel corso di questo incontro? Tante cose. Ah, sapeste. Dovevate essere lì. Eh, che cosa vi siete persi. Che sfortunati. Ehm... Dunque, la presentazione si è articolata sostanzialmente in due momenti. Nel primo il caro (si dice così ma non è che mi stia poi così a cuore) Charles Cecil ci ha introdotto al gioco descrivendoci a grandi linee la trama (quella che vi ho brevemente descritto), i personaggi (John viene affiancato da una spia cinese, tale Chi-King Seong, e c'è tutta una serie di personaggi sinistri e poco affidabili con i quali far conoscenza durante il gioco) e l'impostazione base del gioco. Sostanzialmente, il punto forte di A Sangue Freddo dovrebbe essere la trama intricata e il modo in cui

viene raccontata: per sviluppare la storia vera e propria i Revolution sono partiti da un fatto realmente accaduto e si sono successivamente affidati a dei professionisti dell'industria cinematografica per dare corpo alle proprie idee. Il fatto di partenza è relativamente semplice ed è uno di quegli avvenimenti ai quali in genere nessuno presta troppa attenzione - chissà cosa è scattato nella testa dei programmatori... Comunque sia, beccatevelo: pare che in Karelia, uno staterello nascosto chissà dove in Russia abbiano scoperto un minerale chiamato schungite dotato di chissà quali proprietà miracolose. Il bello è che questo minerale pare si possa trovare solo in Karelia... Se questo vi pare uno spunto insulso, siete in buona compagnia. Eppure i Revolution ci hanno fatto su un gioco...

Ma non finisce qui!

Ovviamente A Sangue Freddo non è solo trama (che comunque è molto curata, anche se non ve la anticipiamo - più che altro perché non la conosciamo), ed è questo che abbiamo scoperto nel secondo momento dell'introduzione, momento durante il quale abbiamo potuto porre più o meno tutte le domande che volevamo ai programmatori. Innanzitutto, ASF ha una struttura un po' strana, a metà strada tra il gioco d'azione e l'avventura, benché debba molto di più a questo secondo genere che non al primo. Gli enigmi che dovrà risolvere il giocatore saranno spesso tipici da "gioco riflessivo", ma ci saranno momenti in cui sarà necessario essere più attenti a come ci si muove e a come ci si comporta per evitare le varie guardie e i cattivi assortiti, e di tanto in tanto sarà anche necessario usare la forza bruta. Nelle primissime versioni del gioco l'accento era posto sull'azione e sullo "sparecchiamento", dato che spesso e volentieri per trarsi d'impaccio era sufficiente mettere mano alla pistola, ma questo avrebbe messo in concorrenza il gioco con titoli che conosciamo tutti quali Metal gear e Syphon Filter, e difficilmente ne sarebbe uscito bene. Dopo un po' di lavoro allora il tutto è stato reso un po' più "tranquillo" e riflessivo, anche se non ho potuto fare a meno di notare che così l'elemento "azione" pareva abbastanza inutile e realizzato in maniera discutibile. Questa comunque è una mia opinione, e tra l'altro è basata su una versione del gioco preliminare, il che significa che non dovete tenerne conto più di tanto.



Dal punto di vista squisitamente tecnico invece ASF offre un paio di soluzioni a dir poco interessanti. Le due cose sulle quali hanno puntato maggiormente i Revolution sono la qualità e quantità di commento sonoro e l'illuminazione: per il primo ci hanno fatto sapere che il gioco potrà contare su circa cinque o sei ore di colonna sonora orchestrale composta per l'occasione (colonna sonora che viene sparpagliata per i due CD del gioco), per la seconda va fatto un discorso a parte.
Dunque,va detto che di regola nei giochi con le telecamere fisse alla Resident Evil (era ora che lo dicessi!) l'illuminazione è altrettanto fissa - di regola per ogni locazione c'è una luce e non si avvertono cambiamenti spostandosi di qualche centimetro. Per A Sangue Freddo è stato studiato un sistema molto curioso che calcola in tempo reale le tre sorgenti luminose più vicine a ciascun personaggio (tanto i fondali sono prerenderizzati) e cambia l'aspetto degli stessi di conseguenza. In questo modo il realismo visivo aumenta in maniera incredibile ed è senza dubbio qualcosa di mai visto (o quasi) su PlayStation. Francamente mi immagino quanto potrebbe fare questa trovata per giochi come Resident Evil...
E questo è più o meno quanto. Leggetevi il box, istruitevi sulla Karelia e sulla schungite e aspettate con noi l'uscita del gioco, avvenimento che dovrebbe verificarsi il mese prossimo...

Consolemania è cultura!

Credevate che ci fossimo inventati tutto Che né la Karelia né la schungite esistessero? E invece no! Del resto, lo credevamo anche noi. Come qualsiasi scolaro avrebbe subito potuto scoprire grazie all'ausilio di internet, la Repubblica di Karelia si trova immediatamente a est della Finlandia e ha come capitale la ridente cittadina di Petrozavodks (eh?). La schungite invece pare sia una sorta di carbone naturale che si trova appunto in Karelia ed è dotata di un sacco di belle proprietà delle quali però non saprei assolutamente parlarvi. Ma tanto a voi la schungite non serve, quindi che vi frega?

a Moncalieri (TO)
Corso Roma, 69
TEL. 011.605.62.26

AMICI Del Gioco

Per rivenditori
telefona o richiedi
il nostro listino
via fax allo 011.31.61.797

Portachiavi
e gadget vari

PC
CD-ROM
DVD
VIDEO

SEGA G.T.

PlayStation 2

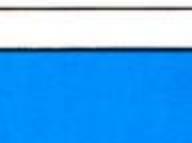
Visita nelle tua città i nostri POINT

UNIVERSAL GAMES
Centro Commerciale Prisma
Porto Viro
S.S.Romea

SUSA
YES VIDEO MUSIC
P.zza III Reggimento Alpini, 2/a

VILLANOVA D'ASTI
videonova club
Via Roma, 70

nexDream
SAN MAURIZIO
Via V. Emanuele, 16/a
GIAVENO
Via Stazione, 5
VOLPIANO
Via Roma, 4
SETTIMO
Via Leini, 40
RIVOLI
Via Cavour, 18



LA SPEZIA
C.so Nazionale, 274
SARZANA (SP)
Via XX Settembre, 53
CARRARA (MS)
Via Cavour, 17

PALERMO
FUTURE GAME
FUTURE GAME
Via Vincenzo Errante, 18

CHIERI (TO)
Videotime
Via Carlo Alberto, 6

TORINO
COMPUTER GAMES
Via Monginevro, 86/bis Torino

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

Lollipop

DREAMCAST
ULTIME NOVITÁ

GIOCHI PLAYSTATION
E SATURN DA LIRE 30.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Noleggio e vendita videogiochi e accessori
Via della Resistenza, 19/A - Loc. Ca' Di sola
Castelvetro di Modena - Tel./Fax 059/702235

CONSOLLE E GIOCHI USATI
A PREZZI IMBATTIBILI

PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO
(Anche il tuo vecchio 8 Bit)

Vasto assortimento Titoli:
NINTENDO 8 BIT - SUPERNINTENDO-GAME BOY
MASTER SYSTEM-MEGA DRIVE-MEGA CD-32 X-GAME GEAR
NINTENDO 64-PLAYSTATION-SATURN-NEO GEO-3DO

Destruction Derby Raw

Titolo
Destruction Derby Raw

Macchina
PlayStation

Casa Software
Psygnosis

"Grazie all'elettricità il mondo della materia è diventato un nervo enorme, vibrante per migliaia di miglia in un battibaleno. Il globo è una testa enorme, un cervello pervaso di intelligenza." Hawthrone, 1851
"Oggi, con l'unione della microelettronica, del computer e delle telecomunicazioni in un unico sistema integrato di comunicazione, (abbiamo una) sorta di sistema nervoso globale che avviluppa il mondo" Rifkin, 2000
"Ora ti riduco l'auto ad un cumulo di lamiere fumanti e poi ti butto giù da questo grattacielo" Acas, 2000

Un piccolo test prima di iniziare la recensione: siete tranquillamente fermi ad un semaforo aspettando il verde. Il sole spunta felice all'orizzonte, le rondini volteggiano nel cielo, una vecchietta canticchia qualcosa alla sua nipotina guardando le vetrine nel negozio vicino. A un tratto si avvicina un'auto guidata da un tamarro, vi supera dalla corsia per chi svolta e si mette davanti alla vostra auto sgommando. Voi:

A) Pensate: "Che bell'auto che ha, i raggi solari si specchiano sull'a(u)lettone e sui cerchioni ribassati dove spunta un romantico scarico turbo. Ahhh che bella giornata!"
B) Riflettete sul mondo che va in rovina e pensate velate parolacce rivolte al tizio che intanto sta sputazzando verso la vecchietta, peraltro mancandola.
C) Premete il bottone contrassegnato dalla targhetta ROSTRI sul cruscotto, accelerate fino a quando le vetrate del negozio vanno in frantumi dal frastuono. Al verde, sgommate e colpite ripetutamente l'auto del tamarro, la capottate e facendola girare su se stessa una decina di volte la spingete dolcemente giù dal ponte vicino, quindi, sparate agli uccellini che cantano e investite la vecchietta e finite in retromarcia la nipotina

Per chi ha risposto C
Ollalla'! Sta per uscire uno dei titoli progettati per chiunque desideri rimodellare artisticamente l'auto del prossimo! I giocatori più anziani (detto

alla Vlad) si ricorderanno sicuramente dell'antico Destruction Derby, uscito qualche millennio fa (si tratta di uno dei primi giochi mai visti su PSX, più o meno dell'epoca di Wipeout) e del seguito Destruction Derby 2. Questo è il terzo capitolo della serie, questa volta non più sviluppato dai Reflections (che sono passati a fare Driver) ma dai meno noti Studio 33. Destruction Derby Raw, che da capottati si legge noitcurtseD ybreD waR, è il gioco per chi non deve chiedere mai la constatazione amichevole. I modi di decomposizione delle auto altrui sono oltremodo variegati: si passa con noncuranza dalla modalità assalto (il cui nome è già tutto un programma), al classico Destruction Derby (dove tutte le auto sono inserite in un'arena e solo una ne esce viva), a più fantasiosi "Passa la bomba" e "Il grattacielo". Ma procediamo per ordine: nella modalità Wrecking Races quello che dovete fare è scendere in pista, racimolare i punti necessari per sbloccare le piste successive e sorridere alla vita. Il livello di difficoltà viene selezionato mano a mano che si prosegue nel gioco: i tracciati sono presentati in un diagramma, spostandosi verso destra e verso il basso diventano sempre più difficili. Scegliendo di dirigersi a sinistra avrete vita facile e breve (cinque o sei piste in tutto), andando verso destra dovrete sputar sangue per progredire e faticare per numerosi schemi. Segue poi l'opzione Smash 4 $ (smash for cash): questa modalità è davvero interessante, mi ricorda un gioco con cui passavo mooolto tempo ai tempi che furono. In pratica voi avete a disposizione una somma di denaro da investire in auto (che doppio senso fantasmagorico!) con cui appunto praticare l'auto-distruzione. Ok, la smetto. Vi danno i soldi, comprate un auto più o meno decente, guadagnate punti nella gara massacrando le altre vetture e preservando la vostra, i punti magicamente diventano di nuovo denaro, lo utilizzate in migliorie o in bolidi nuovi fiammanti... e cosi via nel lungo cerchione della vita. Davvero una modalità interessante.

Si finisce poi con la modalità Battle, che è di gran lunga la sezione più originale di tutto il gioco. E' divisa in quattro aree, in altre parole Assalto (una corsa su tre differenti percorsi, carina un opzione "grado di massacro"), Destruction Derby (Il mitico D.D., tutti contro tutti in un'arena), Pass the bomb (passa la bomba, in cui un auto ha una bomba ad orologeria e deve passarla ad un'altra andandoci addosso, vince chi sopravvive, sorta di Pepa Tencia del 2000), e Skyscraper (in italiano grattacielo. Siete su un isola deserta. Chi buttate dalla torre? Ah no, mi sono confuso... siete su un grattacielo con altri venti xenofobi. Chi sopravviverà?). Inoltre, va ricordato che è possibile giocare in quattro contemporaneamente con l'ausilio di un multitap...

Per chi suona la lamiera

Parliamo invece del gioco vero e proprio. La preview da già un'idea di quello che rappresenterà la versione finale, anche se sporadicamente il gioco decide di impiantarsi e la PSX va riavviata a martellate. Il gioco (sarebbe meglio dire la serie) sembra interessante dal punto di vista dell'originalità, visto che è uno dei pochi titoli che dichiara bellamente di essere rivolto a massacrare l'auto altrui. Purtroppo, questa reincarnazione non risulta coinvolgente come il ricordo degli antenati. Forse per una certa lentezza nello sterzo, forse per i danni che non sono molto marcati, non sono riuscito a divertirmi più di tanto e a fare numeri di distruzione spettacolari. Inoltre, in questa beta, il replay non soddisfa del tutto (per esempio.. Perché nel fermo immagine le ruote girano?), la grafica è un po' troppo scura e il livello di difficoltà sembra fin troppo elevato. Certo, le modalità di gioco sono davvero originali e spettacolari (vince l'ultimo che rimane su un grattacielo e che ha arrecato più danni? wow!), il numero di piste sembra incredibilmente alto e lo stesso si dica per i mezzi. Solo che all'inizio nelle modalità principali sarà accessibile solo un tracciato - tutti gli altri venti e passa andranno sbloccati con un longo lavoro di demolizione (buono per la longevità, male per una persona impaziente come me). In questa versione preview poi permane l'impossibilità di utilizzare furgoni e altri mezzi potenti (saranno implementati nella finale, sob) e tutto lo sforzo Psygnosis non riesce tenermi a lungo incollato allo schermo. Ancora una volta c'è una limitata interazione con il fondale (ci spero sempre) e in sostanza tutto è abbastanza confuso. Per la versione finale speriamo nella risoluzione dei problemi, nell'aumento della fluidità, nella diminuzione dei prezzi della benzina, nella salita dell'euro e nella vincita contemporanea all'enalotto di tutti i redattori Xenia.

L'angolo di TGM

lo di TGM -- L'angolo di TGM -- L'angolo di TGM -- L'angol

STAR TREK ARMADA

Il Nikazzi, che in fatto di Star Trek et similia ne sa una più del diavolo (si è quasi commosso, quando l'anno scorso io e Mirko gli abbiamo regalato un tribolo comprato a Londra...) e chi meglio di lui per introdurci al magico mondo che mette piede nel campo degli strategici in tempo reale per la prima volta?

"Star Trek: Armada è sicuramente un titolo molto coinvolgente e affascinante, che pur partendo dalle solide basi di ogni strategico real-time riesce a portare una ventata di innovazioni anche rivoluzionarie nel genere. Ogni elemento è stato nei minimi particolari ripreso dalle ambientazioni e dall'universo di Star Trek: dalla storia ai personaggi, dalle navi alle strutture e persino al modo di presentare le missioni, tutto farebbe pensare a una puntata interattiva del telefilm più che a un videogioco. Ottima la qualità della grafica e geniale l'implementazione di un motore 3D per un RTS, con qualche pecca riscontrabile specialmente nei filmati (con inquadrature troppo vicine ci si accorge del numero limitato di poligoni, ma tant'è...)".
Bella il Nik!

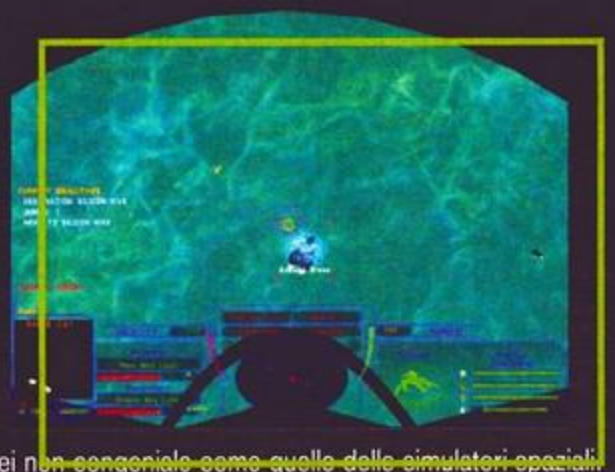
EURO 2000

Lo Svanoni s'è redento: dopo anni passati a ignorare il Verbo (la serie Winning Eleven e in particolare il IV) prediligendo FIFA, ecco che cosa scrive del suo idolo d'infanzia oggi...
"Non riesco davvero a capire perché il pluridecorato team di FIFA non si decida ad abbandonare per un anno i propositi di migliorie grafiche (in cui effettivamente ci sarebbe qualcosa da fare ancora sotto il profilo della naturalezza delle animazioni) per dedicarsi a una rivoluzione della struttura di gioco. Perché a qualcuno piace. Certo, forse all'inizio, ma dopo un po' di tiritera stufa, per quanto ci siano tutte le cosucce carine di contorno (che, ad esempio UEFA Champions League 2000 non ha). Ma ditemi un po': che senso ha un pallone che percorra sempre la stessa inspiegabile e incontrollabile traiettoria verso la rete? Io voglio la possibilità di sbagliare, voglio controllare quello che sto facendo!
Purtroppo, non mi resterà che attendere speranzoso la prossima versione di FIFA...".
Io, sinceramente, no...
"Believe in footy..."

TACHYON: THE FRINGE

Recensione da leggere a tutti i costi: primo perché è un bel gioco, secondo perché è firmato addirittura da una doppia penna illustre, quella del grande (oramai un po' meno grande, vista la dieta ferrea autoimposta....) Nikazzi e del crocerossino ToSo.

Siccome il Nik mi è più simpatico del Toso, ecco un passaggio del suo commento:
"Tachyon: The Fringe è stato davvero un fulmine a ciel sereno... Davvero, non mi aspettavo dalla Novalogic (che pur è una software house capace di ottimi titoli) un tale livello di completezza e di originalità a un primo tentativo con un genere a lei non congeniale come quelle dei simulatori spaziali. Invece eccolo qui, con le sue centinaia di missioni, la trama dinamica e imprevedibile, le decine di mezzi, armi e sistemi utilizzabili, i combattimenti iperadrenalinici e il sistema di controllo che lascia fare di testa propria, e con i commenti di Logan che fanno sorridere e con un universo da esplorare... Bella voi, Novalogic!"



MARTIAN GOTHIC

Ogni tanto, il Gaburri esce dal suo laboratorio universitario (di che cosa poi, non l'ho mai capito) e ci regala delle perle di rara bellezza come questa recensione di Martian Gothic. Peccato che il gioco non lo sia...
"Di bello ci sono sicuramente trama e ambientazione: l'orrore soprannaturale si presta naturalmente alla creazione di scenari intriganti, ma questa volta un argomento già visto è stato trattato con indubbia originalità. Si vede la mano di uno scrittore professionista, Stephen Marley, che se non erro ha vinto anche qualche premio per le sue opere di fantascienza. Il sistema di telecamere è ben realizzato e non ci si perde mai come talvolta accade quando "la regia" si lascia prendere un po' la mano dalle possibilità di questo tipo di engine 3D.

Sull'altro piatto della bilancia occorre mettere una realizzazione tecnica dignitosa ma sicuramente lontana dallo stato dell'arte: la bassa risoluzione, i modelli 3D e soprattutto le animazioni avrebbero dovuto essere realizzati un po' meglio. Certo, si tratta di un'avventura, ma questo non toglie che sia brutto vedere tipi squadrati che si muovono come manichini".
Un graaaande...

Seconda Mania

L'indirizzo a cui spedire i vostri annunci è il seguente: Xenia Edizioni - Console Mania - Seconda Mania - Casella Postale 853 - 20101 Milano. In alternativa è possibile inviare una e-mail all'indirizzo konrad@xenia.it.

Vendo/scambio per Nintendo 64 i seguenti titoli: NBA Jam 2000, Gauntlet Legends, Rainbow Six, M.Owen W.L.Soccer 2000. Cerco in particolare: Top Gear Rally 2, Supercross 2000, Ridge Racer 64, Armorines, Int. Track & Field. Telefonare allo 0961753401 oppure allo 0349/2822707 e chiedere di Saverio.

Cerco disperatamente il gioco Hokuto No Ken per PSX. Telefonare allo 0349/5354232 e chiedere di Giovanni, oppure scrivere una e-mail a piratajohn@mail.omnitel.it.

Vendo Dreamcast PAL nuovo (3 mesi di vita) con imballi originali, joypad, visual memory e 2 giochi (Sega Rally 2 e WLS 2000), il tutto ancora in garanzia, a L. 600.000 trattabili. Annuncio sempre valido. Per informazioni telefonare allo 0338/1531093, ore serali, oppure scrivere una e-mail a dables@tin.it.

Vendo videogiochi e accessori per PlayStation, Saturn, Nintendo 64, Dreamcast e Game Boy. Il tutto è in ottime condizioni e con prezzi variabili da L. 20.000 a L. 50.000. Per informazioni telefonare allo 0339/7830739 e chiedere di Roberto.

Vendo per Dreamcast i giochi Marvel VS. Capcom (PAL, L. 40.000) e Powerstone (PAL, L. 40.000), entrambi come nuovi. Garantisco e pretendo massima serietà, annuncio valido per tutta l'Italia. Telefonare allo 0349/6010281 dalle 15 alle 20 e chiedere di Andrea, o scrivere un e-mail all'indirizzo andrea.coltro@libero.it.

Vendo console Nintendo 8 bit (NES) con due joypad e la pistola originale e i seguenti titoli, tutti PAL: Bionic Commando, Terminator 2, Roadblaster, North & South, Blue Shadow, Super Mario Bros, Duck Hunt, Mission Impossible, Cartoon Workshop e Aladdin. Inoltre vendo console portatile Gamate con cuffie e 5 giochi: Vindicators, Brick Blaster, Nightmare of Santaclaus, Snowman Legend e Pipemania. Il tutto è in ottime condizioni e a prezzi stracciati. Telefonare allo 041/5266101 e chiedere di Riccardo.

Vendo i seguenti giochi per Nintendo 64: F1 World Grand Prix a L. 60.000 (PAL), Fighter Destiny a L. 50.000 (PAL), ISS 64 a L. 50.000 (PLA), Super Mario 64 a L. 40.000 (PAL), Estreme G a L. 50.000 (PAL), Mortal Kombat 4 a L. 60.000 (PAL), adattatore PAL per cartucce USA. Per informazioni telefonare allo 0122/980450 e chiedere di Alessandro.

Vendo i seguenti giochi per Playstation: Tomb Raider 3 a L. 35.000, ISS Pro a L. 40.000, entrambi in versione PAL. Vendo per Saturn: Daytona USA, Virtua Cop e Virtua Cop 2 in versione USA a L. 20.000 cadauno, Euro '96 a L. 20.000 e World Wide Soccer 97 a L. 30.000; tutti i titoli sono in versione PAL. Vendo per Mega Drive: Battle Frenzy, Dino Dini Soccer, Dragon's Revenge a L. 15.000 in versione PAL e Asterix in versione USA a L. 20.000. Vendo per Nintendo 64: WCW VS. NWO Revenge in versione PAL a L. 50.000. Telefonare allo 0347/5904820 e chiedere di Andrea.

Vendo Sega Dreamcast (JAP) con VMS, cavo scart, light gun e i seguenti giochi: D2 (JAP), Bio Hazard Code: Veronica (JAP), The House of The Dead 2 (JAP) a L. 550.000. Annuncio valido solo per Milano. Telefonare allo 02/4157281 e chiedere di Andrea.

Vendo Action Replay poco usata (immagino per PSX NdD), comprensiva di scatola e istruzioni a sole L. 30.000. Per informazioni telefonare allo 0347/1586531. Offro e pretendo massima serietà.

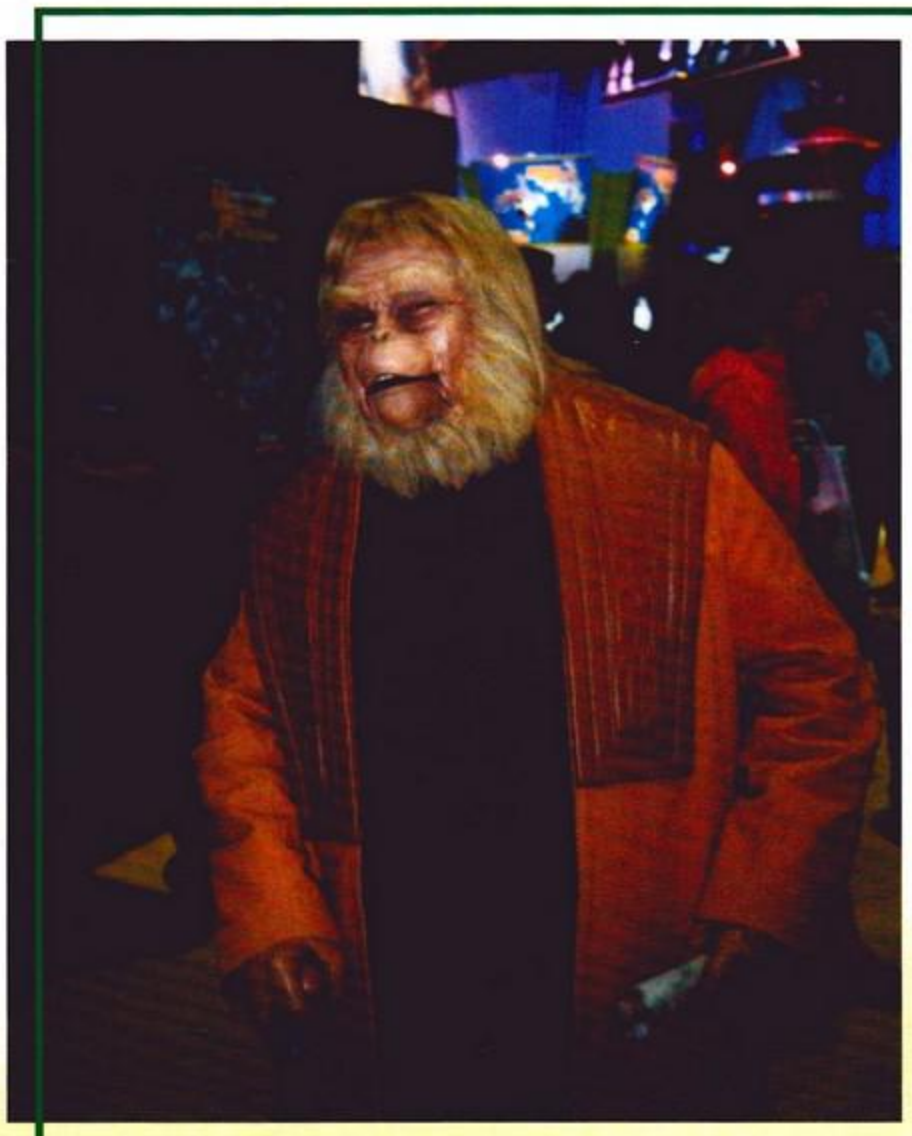
Dave

Facce ride

Una volta tanto, ho deciso di inserire in questa rubrica non le foto di voi lettori, ma quelle fatte ad alcuni personaggi trovati all'E3 di Los Angeles. Inizialmente volevo fare uno specialone sulle bellezze losangeline, ma poi, visto che ci tengo alla vostra integrità psichica, ho deciso di mettere qualche esempio di degrado umano... Eccoli qui tutti per voi.

Raffo

LA FIERA DEI POVERETTI
Direttamente dal pianeta degli scimmiati ecco questo figuro di una certa età. In realtà questa simpatica bestiolina una volta era una persona normalissima, ma a forza di mangiare quelle porcherie che gli americani chiamano cibo si è ridotta in questo modo. Poco male, in fondo il vecchino si sta facendo un sacco di soldi facendo foto ricordo per i turisti e partecipando a telefilm di serie C2.



LE ROBE PEGGIO DEI MATTI
Con grande stupore e ammirazione di tutti, alla fiera di videogiochi più importante del mondo siamo riusciti a fotografare l'imperatore dell'America. E' una persona molto a modo, magari un po' stravagante, ma gentile e disponibile.
Pensate, quando gli ho fatto la foto è stato così contento che mi ha regalato il Texas e il Nevada, quindi, d'ora in poi chiunque vorrà andare in quei due Stati dovrà omaggiarmi di un cinghiale di plastica e di un biglietto del metrò (nuovo).

CONTINUIAMO A FARCI DEL MALE
Gli americani sono gente strana e questo si sapeva, ma arrivare addirittura al punto di ingaggiare degli extraterrestri per attirare il pubblico mi sembra davvero troppo. Pensate alle spese che devono aver sostenuto per mandare un'astronave in giro per lo spazio in cerca di alieni, per poi convincerli a venire sulla Terra per farsi fotografare dai curiosi. Beh, sono a dir poco allibito. Gli alieni, poi, si sa, non sono certo esseri che si accontentano di poco, quindi non oso immaginare in quale albergo avranno preteso di farsi alloggiare e quanto sarà stato il conto per le telefonate interurbane... robe dei matti.

Cheat Mania

Ancora una volta benvenuti all'interno di questa simpatica rubrica, il cui indirizzo è: Xenia Edizioni - Console Mania - Casella Postale 853 - 20101 Milano. In alternativa è possibile inviare i vostri trucchi con una e-mail all'indirizzo konrad@xenia.it. Alla prossima.

PlayStation BUSTER

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER
Per sbloccare l'opzione dei filmati è sufficiente collezionare 20 draghi.

GUITAR FREAKS
Battle mode: per sbloccarlo, premete una volta il tasto corrispondente alle corde, due volte il tasto verde e un'altra volta il tasto delle corde nella schermata di selezione della modalità di gioco. La modalità Battle rende le partite a due giocatori più competitive perché fa in modo che entrambi suonino le stesse note.

CHAMPIONSHIP BASS
Password per la modalità challenge:

Livello 2: WK7GuHcbZo7a
Livello 3: JZsVh[stella]romb82
Livello 4: cMB4UBWVTuB[triangolo]

TINY TANK
Schermata dei trucchi: tenete premuti contemporaneamente L1, L2, R1, R2, sinistra, cerchio, triangolo, quadrato e premete croce nella schermata delle opzioni.
Cappello da cowboy: una volta sconfitto Big Bart nel primo livello il suo cappello giacerà al suolo in attesa di essere raccolto. NB: se venite uccisi perderete il vostro cappello.

BATTLE TANK: GLOBAL ASSAULT
Selezione del livello di partenza: inserite la password BCKDR.
Sblocco di tutti i carri armati: inserite la password THRTN.

FREESTYLE BOARDIN'
Gioca nei panni di Mr. Chicken: per impersonarlo, giocate almeno per uno stage (10 percorsi) con gli altri cinque personaggi, salvando nello stesso file della memory card.

FRONT MISSION 3
Arma speciale: nelle missioni di Alisa, dopo la missione 46 recatevi presso il sito ArmoredK e selezionate BBS 3; in fondo allo schermo si dovrebbe trovare un numero di telefono (555-XKR-224). Andate ora presso Auspend Garbagepit, dovreste trovare qualcosa chiamato "infernal dialer". Digitate il numero che avete trovato prima e riceverete i pezzi di un Hoshun MK112 e un'arma laser. Mettete insieme i pezzi ed effettuate l'upgrade. E' l'arma migliore in tutto il gioco.

EXPENDABLE
Continue extra: mettete il gioco in pausa e premete croce, alto, basso, triangolo, cerchio, cerchio, cerchio, L1.
Vite extra: mettete il gioco in pausa e premete quadrato, basso, destra, cerchio, quadrato, sinistra, alto, croce.
Visuale in prima persona: mettete il gioco in pausa e premete L1, alto, sinistra, triangolo, croce, L2, R1, L2.
God mode: mettete il gioco in pausa e premete sinistra, destra, sinistra, destra, L1, R1, L1, R1.
Selezione del livello di partenza alto, basso, destra, sinistra, croce, croce, croce, triangolo.

Nintendo 64 BUSTER

STAR WARS: ROGUE SQUADRON
Livello bonus segreto: per accedervi inserite come password la parola CHICKEN.
NB: si tratta di un mini gioco a due giocatori; il primo giocatore controlla le gambe mentre il secondo la testa e le armi da fuoco.
Tutti i power-up: inserite la parola TOUGHGUY nella schermata delle password per guadagnarvi tutti i power-up.
Opzioni nascoste: inserite la parola DIRECTOR nella schermata delle password, questa vi farà accedere ad una schermata nera; evidenziate "back" per completare il codice. Ora ritornate nella schermata delle password ed inserite la parola MAESTRO: così facendo ritornerete nella schermata nera di prima, ma questa volta potrete selezionare le nuove voci "at the movies" e "concert hall".
Uomo barbuto nei titoli del gioco: inserite la parola HARDROCK nella schermata delle password e ritornate in quella in cui Luke sta svolazzando fuori dal suo X-Wing; attendete un minuto: la faccia di Luke sarà ora sostituita da quella di un uomo barbuto.
Svolazzare con una Buick Electra del 1969: per essere ai suoi comandi, inserite la parola KOELSCH nella schermata delle password. NB: il trucco funziona solo nei livelli V-Wing.
Svolazzare con il Millennium Falcon: inserite la parola FARMBOY nella schermata delle password. Ora potete selezionare il Millennium Falcon in alcune missioni.
Aumenta il livello di difficoltà: inserite la

parola ACE nella schermata delle password.
Vite infinite: inserite la parola IGIVEUP nella schermata delle password.
Foto di chi ha realizzato il gioco: inserite la parola BLAMEUS nella schermata delle password per poter accedere alle immagini in questione.
Sbloccare tutti i livelli: inserite le parole DEADDACK o MEAKMAN nella schermata delle password per poter accedere a tutti i livelli, compresi i tre livelli bonus.

ALL-STAR BASEBALL 2001
Big Baseball: inserite BCHBLKTPTY come password.
Dark mode: inserite WTOTL come password.
Giocatori svolazzanti: inserite FLYAWAY come password.
Lizard Team: fate in modo che un vostro giocatore colpisca la scritta "win a lizard" (vinci un coccodrillo) per trasformare in coccodrilli tutti i giocatori.
Giocatori piccoli: inserite TOMTHUMB come password.

EXCITEBIKE 64
Menu dei trucchi: premete contemporaneamente L, C-destra, C-basso e A nella schermata principale.
Teste giganti: inserite la parola BLAHBLAH nel menu dei trucchi.
Tutti i corridori invisibili: inserite la parola INVISRIDER nel menu dei trucchi.

BATTLEZONE: RISE OF THE BLACK DOGS
Armi infinite: tenete premuto Z e digitare L, R, L, R.
Armatura infinita: tenete premuto Z e digitate alto, destra, basso, sinistra.
Sblocca tutti i livelli: tenete premuto Z e digitare C-alto, C-destra, C-basso, C-sinistra, start.

MACE: THE DARK AGE
Cambio di colori: per cambiare i colori del vostro personaggio, premete e tenete premuti tutti i pulsanti C mentre state selezionandolo. Per confermare la vostra scelta premete il pulsante assegnato alla schivata e premete A o B per iniziare.
Trucchi vari: per attivarli, posizionate il cursore sopra i seguenti personaggi e premete start su ognuno di essi:
Teste giganti: Ragnar, Al Rashid, Takeshi.
Impersona Ned: Koyasha, Executioner, Lord Demios, Xiao Long.
Personaggi piccoli: Takeshi, Al Rashid, Rangar, Xiao Long.
Castello (livello): Mordus Kull, Taria, Ragnar.
Grendel (livello): Namira, Koyasha, Taria.
Grendel (livello): Ichiro, Xiao Long, Koyasha
Impersona Machu Pichu: Namira, Koyasha, Taria.
Golf in miniatura (livello): Koyasha, Mordos Kull, Takeshi.
San Francisco Rush (livello): Xiao Long, Al Rashid, Koyasha.
Selezione del livello di partenza: recatevi nella schermata dei personaggi e premete quattro volte start.
Centraggio dello schermo: tenete premuti L + R + Z, quindi, con il pad analogico, fate spostare lo schermo secondo le vostre esigenze.

Dreamcast BUSTER

HOUSE OF THE DEAD 2
Tutti gli oggetti: per disporre di tutti gli oggetti nell'original mode, completate con successi la modalità training in tutti i livelli di difficoltà.
Stanza bonus: per accedere ad una stanza bonus dovrete terminare il gioco senza uccidere nessuno degli ostaggi e facendo anche in modo che questi non vengano uccisi da nessun altro.
Esci il punteggio: per visualizzare il vostro punteggio, premete sul d-pad sinistra, sinistra, destra, destra, destra, sinistra, destra, quindi start.
Sparo più rapido con il joystick: se disponete di un joystick per Dreamcast, posizionate un dito su A e un altro su B, quindi premeteli contemporaneamente.
Pistola al napalm: per averla, colpite alla testa i primi tre zombie del primo stage; se riuscirete nell'intento le loro teste svolazzeranno e una nuova pistola apparirà magicamente dal suolo. Colpitela e sarà vostra.
Sangue rosso: per avere il sangue colorato di rosso dovete terminare il gioco nell'original mode. La voce del sangue sarà ora visibile nel menu delle opzioni.

4 WHEEL THUNDER
Dopo aver terminato una corsa nella modalità Championship, salvate la vostra partita nel caso voleste provare a vincere il jackpot; così facendo, se non vincete al primo tentativo, potete semplicemente ricaricare la vostra partita e riprovare fino a quando non vincete.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
Modalità bambinetto: sconfiggete almeno 15 avversari nella modalità survival.
Impersona Dio: portate a termine il gioco con Jotaro.
Impersona Evil Dio: portate a termine il gioco con Dio.
Impersona Joseph giovane: portate a termine il gioco con Joseph.

GRAND THEFT AUTO 2
Mezzo milione di dollari tutto per voi: inserite la parola MUCHCASH come vostro nome all'inizio del gioco.

GUNDAM SIDE STORY: 0079
Opzioni extra: tutto quello che dovete fare è portare a termine il gioco in tutti i livelli di difficoltà: una volta che lo avrete fatto potrete accedere a nuove opzioni come i record dei vostri combattimenti, ma anche qualche power-up.

PlayStation 2 BUSTER

RIDGE RACER V
Giochiamo con la sequenza di introduzione: premendo L1 e R1 è possibile ciclare attraverso tre differenti effetti nella porzione dell'introduzione che usa la grafica del gioco: premendo R1 una volta la grafica diventa in bianco e nero, premendo R1 per la seconda volta diventerà tutta a toni di giallo, pre mendo R1 la terza volta si attiverà un effetto di blur. L1 serve a tornare all'effetto precedente.

TEKKEN TAG TORUNAMENT
Personaggi segreti: terminate il gioco ripetutamente per sbloccare i personaggi segreti, che saranno disponibili nel seguente ordine: Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger & Alex, Kuma & Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, Prototype Jack, Mokujin & Tetsujin, Devil and Angel.
Tekken bowl mode: sbloccate Ogre per accedere a questa modalità.
Theater mode: basta terminare il gioco una volta.

Scuola di sopravvivenza

FEAR EFFECT

Fear Effect era un gioco atteso da molti e, personalmente, alla fine mi ha lasciato deluso. Fear Effect, stringi stringi, non è null'altro che un remake di vecchi laser game, infarcito delle cose che vanno per la maggiore: azione ed esplorazione. Non sarebbe nemmeno stato un brutto gioco se non ci fossero state della assurdità a livello di alcuni puzzle, ma tutto sommato si lascia giocare pur essendo a tratti mortalmente frustrante.
Una premessa: i finali possibili sono cinque, ma il migliore può essere conquistato solamente nella modalità di gioco Hard, veramente impossibile... Detto questo, vi abbandono alla soluzione fiume che vi aspetta nelle prossime pagine...

DISCO 1
LA RESIDENZA LAM

Comincerete l'avventura nei panni di Hana. Dopo la sequenza filmata, muovetevi e troverete un punto di salvataggio oltre a un interruttore sul muro. Azionate l'interruttore e, una volta in alto, proseguite con cautela oltre l'angolo: qui troverete ad attendervi due guardie che dovrete eliminare per proseguire felici e contenti. Arriverete così nei pressi di una scala con una porta a fianco: passate davanti al vetro e quando si vede l'opzione Guarda usatela, dopodiché spa-

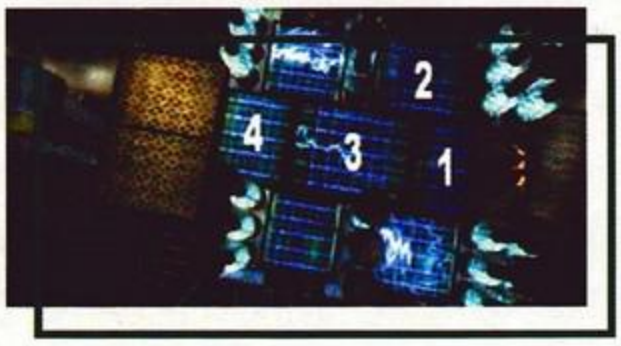
rate al vetro per entrare nella stanza di controllo. Azionate la leva sul lato per aprire il sistema a vapore e poi raccogliete il Fusibile dalla mensola dietro. Uscite ancora una volta passando dalla finestra e poi salite la scala: in cima, non fatevi prendere dalla frenesia di scendere, visto e considerato che una guardia vi eliminerebbe al volo; cercate invece, la valvola di controllo a metà del passaggio e azionatela per uccidere la guardia con un getto di vapore.
Scendete finalmente dalla scala e raccogliete la Chiave del Cancello, poi andate a destra e usate il nuovo oggetto sull'ostacolo metallico.
Inginocchiatevi, proseguite con calma e appena

vedrete una delle due guardie nel mirino fate fuoco, poi occupatevi dell'altra. Raccogliete la Scheda Rossa dal pavimento e le munizioni, poi usate la Scheda sul pannello vicino alla porta.
Sparate alla guardia che vi si parerà davanti subito, poi salvate usando il vostro Telefonino. Muovetevi e notate sul muro due armadietti marchiati 67 e 68, poi usate i monitor per vedere la triste fine di Jin, il quale però perderà la chiave dell'armadietto 67.
Uscite dalla porta con molta cautela, spostatevi accucciati e fate fuori le due guardie, raccogliete la Mitraglietta e le munizioni, dopodiché proseguite. Fate il giro della piattaforma, ignorate l'ascensore

(per il momento) e tirate diritti finché non vi ritroverete in una zona presidiata da alcune guardie. Usate la pistola, risparmiate i colpi della mitraglietta, poi entrate nella stanza con un punto di salvataggio e nella parte verso di voi che non si vede, raccogliete la Chiave dell'Armadietto, poi fate ritorno alla zona in cui avete assistito alla scena del pestaggio di Jin e usate la Scheda Rossa per entrare nella stanza.

Titolo	Formato
Fear Effect	Playstation

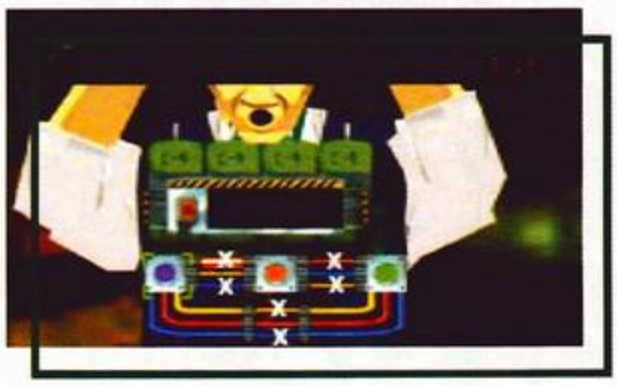
Usate la Chiave dell'Armadietto sul numero 67 dove, oltre a una nuova pistola, troverete la Scheda Blu. A questo punto, potrete equipaggiare due pistole contemporaneamente, quindi fate ritorno nel luogo dove avete trovato la Chiave dell'Armadietto e iniziate a scendere la rampa di scale accucciati: potrete mettere così a frutto le vostre due pistole.
Una volta scesi dalla rampa, girate alla vostra sinistra, inserite il fusibile nell'apposita scatola e avrete ripristinato corrente all'ascensore visto precedentemente. Girate dietro l'angolo, uccidete il tipo e poi tornate verso l'ascensore.
Eliminate prima l'ultimo sopravvissuto alla strage compiuta poc'anzi, poi preparatevi ad affrontare il primo puzzle del gioco: tutto quello che dovete fare è riuscire a passare dall'altro lato senza toccare pannelli elettrificati; quando il pannello davanti a voi è spento, saliteci sopra e poi seguite il percorso indicato dalla foto.



Raggiungete l'ascensore e usate l'interruttore per scendere e una volta di sotto, dirigetevi verso le due grandi ventole davanti a voi e raccogliete il Tronchesino dalla scatola a sinistra. Proseguite a

destra e noterete dei neon lampeggianti che, apparentemente, non hanno senso.
Andate a sinistra, uccidete la prima guardia e nel corridoio successivo uccidetene un'altra: vi ritroverete davanti a una porta per aprire la quale dovrete usare la Scheda Blu. Nella nuova stanza troverete Jin in una brutta situazione: una bomba al plastico gli è stata applicata addosso, ma prima di potervi prendere cura di lui, dovrete sbarazzarvi della tre guardie. Al termine del combattimento, partirà automaticamente un dialogo con Jin e, dopo avere trattato sulla spartizione del denaro, vi toccherà cercare di disinnescare la bomba: avete sei minuti!

Lo scopo di questo puzzle è quello di riuscire a tagliare tutti i fili che innescano la bomba, utilizzando i tre pulsanti. Per risolvere questo puzzle, basta tagliare il primo e il terzo filo sia sopra che sotto la bomba, ricordandosi però che ogni pulsante può fare solamente due "mosse", tenendo presente che con il pulsante di mezzo si possono tagliare solo i fili rosso e giallo, con quello di sinistra si può operare sui fili rosso e blu, mentre su quello di sinistra si possono tagliare blu e giallo. Cominciate da quello di sinistra e tagliate il primo cavo e il terzo della parte superiore, dopodiché proseguite con quello di centro e ripetete l'operazione. Rimane per ultimo il tasto verde, con il quale dovrete applicare quanto fatto finora alla parte bassa del plastico. Al termine



della delicatissima operazione, Jin e Hana parlotteranno di un disco molto importante, peccato che il cretino si faccia sparare addosso. Dopo che avrete ripreso il possesso di Hana, andate alla porta proprio dietro i neon colorati e usate il C4 che aveva addosso Jin per abbatterla). Vi ritroverete così nella

zona precedentemente visitata: tornate sulla rampa di scale, eliminate la guardia e poi raggiungete l'uscita della scala di emergenza, che si trova di fianco alla porta dalla quale siete usciti usando la Scheda Rossa.
Scendete la scala e poi seguite la strada finché non

arriverete a un punto di salvataggio: accucciatevi e uscite sul cornicione, sbaragliando le due guardie, dopodiché entrate nella stanza davanti a voi, ma solo dopo aver equipaggiato le due mitragliette. A questo punto infatti dovrete affrontare il primo boss del gioco che risulterà essere molto ostico, se non avete ancora imparato ad acquattarvi. L'unico momento in cui potete sparare liberamente è quando ricarica, quindi eccovi una sorta di strategia.
State accucciati e fate da esca, quando vedrete che il tizio si ferma vuol dire che di lì a un secondo, inizierà a sparare! Spostatevi quindi velocemente correndo e girategli alle spalle, miratelo e aprite il fuoco. Ripetete l'operazione senza fretta, dopodiché racco-

gliete dal cadavere la Chiave dello Schema e un'altra mitraglietta. A questo punto andate verso il pannello a sinistra e utilizzate la Chiave appena recuperata per affrontare il prossimo enigma: si tratta di posizionare i quattro simboli cinesi nell'esatto ordine... Avete provato a dare un'occhiata al cornicione di fuori, quello dal quale siete arrivati per intenderci? Bene, perché è la chiave della risoluzione!
Una volta che avrete sistemato i quattro simboli, dovrete attivarli premendo il pulsante di azione, dopodiché assisterete a un filmato in cui Hana viene finalmente in possesso del disco di cui parlava Jin, ma una sorpresa ci attende...

Scuola di sopravvivenza

IL GLAS SUL TETTO CHE SCOTTA...

Appena preso il controllo di Glas, salvate la posizione e poi andate in direzione del pulsante che avete attivato precedentemente con Hana. Non farete in tempo a farlo perché un elicottero arriverà alle vostre spalle a farà esplodere tutta la zona circostante. Davanti a voi c'è una scala che dovrete raggiungere e salire molto velocemente prima che ci rimaniate secchi. Eliminate le due guardie dietro al secondo angolo con le vostre doppie pistole e poi continuate fino a raggiungere la scala che avete già visto prima con Hana. Salite le scale ma fermatevi prima di arrivare in cima e lasciate sparire la sventagliata di mitra dell'elicottero. Quando sarà terminata salite sul tetto

e correte velocemente alla scala opposta per scendere. Purtroppo questo è un punto dove vi capiterà di morire mille volte, ma tant'è... Il momento esatto comunque è quello in cui l'elicottero smette di sparare e viene nella vostra direzione (magari fategli fare due passaggi). Quando sarete sopra, scendete senza esitazione dall'altro lato, poi assisterete a una nuova esplosione. Salvate la posizione e recuperato il Tubo di Ferro dalle macerie, poi andate in basso e

usate il Tubo sul boiler davanti ai vostri occhi: sfoderate le armi e, con lo sguardo verso il boiler, indietreggiate finché non vedrete apparire il mirino e proseguite finché non lo vedrete più; non vi rimane altro da fare che procedere a passetti verso il boiler e sparare non appena appare il mirino (tutto questo per prendere una distanza di sicurezza dall'esplosione) . Andate verso il buco lasciato dal botto e usate l'opzione Guarda per far partire una sequenza e riprendere il controllo di Hana.

PIACERE, IL MIO NOME E' LAM

Qui vi ritroverete esattamente dove avevate interrotto: una guardia vi ha trovati, ma il rumore provocato da Glas la farà distrarre, dandovi così l'opportunità di colpirla e recuperare il coltello da terra, equipaggiatelo e poi affrontatela; bastano un po' di capriole e qualche colpo ben assestato di coltello. Quando il vostro custode sarà morto, raccogliete il Fucile d'Assalto e poi uscite: eliminate le due guardie non sprecando colpi e raccogliete i proiettili dal pavimento, dopodiché raggiungete la scala sulla colonna dalla quale siete arrivati in precedenza, ovviamente non prima di avere salvato. Una volta in cima alla scala, il controllo tornerà a Glas, subito dopo avere introdotto di persona il signor Lam.

MI GIRANO LE PALE...

Una volta ripreso il controllo di Glas, vi troverete appollaiati su una serie di condotti che diventano incandescenti per qualche secondo. Il vostro compito è quello di riuscire a raggiungere la parte centrale partendo immediatamente dopo che i tubi sono tornati grigi da rossi che erano. Una volta in mezzo, usate la valvola e poi ritornate indietro, questa volta prendendo il braccio di destra e fermandovi a metà dove potrete salvare. A questo punto attendete che

il tubo si raffreddi e correte come dei matti verso l'alto, ma prima di affrontare l'elicottero che ci ha fatto sudare finora sarà meglio equipaggiare le pistole. Sul terrazzo vi ritroverete faccia a faccia con il velivolo: evitate le scariche di mitragliatrice spostandovi verso destra e quando l'elicottero si troverà in mezzo alle due bandiere apparirà il mirino. Sparate e la bandiera andrà a bloccare uno dei due reattori dell'elicottero. Ora andate tutto a sinistra per entrare in

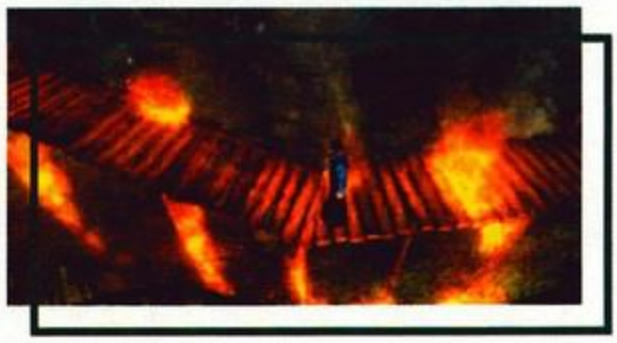
una nuova zona e ripetete l'operazione, questa volta andando tutto a sinistra. Con la seconda bandiera nel reattore, l'elicottero si schianterà e Glas potrà accedere alla stanza in cui Hana ha salvato, temporaneamente aggiungo io, la vita a Jin.
Uscite dalla porta e sgattaiolate con cautela, visto che la zona si è popolati di paramilitari e continuate finché non sarete arrivati nei pressi della porta che Hana ha fatto saltare con il plastico: oltrepassatela e troverete due terroristi che dovrete uccidere.
Raccogliete il Fucile d'Assalto perché è fondamentale nelle fasi successive. Tornate alla porta esplosa e appena girato l'angolo verrete assaliti da una selva di guardie: armatevi di nervi saldi e, soprattutto, del vostro Fucile perché dovrete tenere veramente duro per sopravvivere. Una volta terminata la sparatoria, raccogliete tutte le munizioni e salite la rampa che vi porterà a dovere uccidere un nuovo terrorista prima di potere salvare l'agognata posizione. Continuate il vostro cammino e sbarazzatevi delle quattro guardie che incontrerete sul vostro cammino, dopodiché raggiungete la scala di sicurezza e calatevi come avete fatto con Hana.
Assisterete così a un filmato in cui per un pelo Hana non ci rimette la pelle. Dopo il concitato ingresso in scena di Glas, riprenderete il controllo di Hana e dovrete avere le idee chiare su cosa fare: il vostro compito è quello di abbattere l'elicottero che vi

spara addosso, mentre Glas si prende cura delle guardie dall'altro lato. Appariranno delle munizioni che dovrete avere la freddezza di raccogliere perché i colpi normali non vi basteranno (considerando, oltretutto, che combatterete con una sola pistola...): state accucciati tutto a sinistra e quando l'elicottero si mette in pausa per ricaricare, raccogliete le munizioni. Un po' di colpi a bersaglio e Hana si prodigherà in un intervento da vera professionista prendendo possesso dell'elicottero; dopo la sequenza, tornerete a controllare Glas e tutto quello che dovrete fare è correre come dei furetti in fondo alla piattaforma e salire sull'elicottero quando ci sarete vicini. A questo punto, assisterete a un lungo filmato in cui farete la conoscenza di Deke: a questo punto non si tratta più di una questione di soldi, ma di vita o di morte.
E dopo il tamponamento, è anche l'ora di cambiare disco...

DISCO 2
IL FIUME NERO

Nel percorso che porta al villaggio dove risiede tale Madame Chen, i nostri incapperanno in uno strano villaggio di pescatori: sosta obbligata anche perché sul pontile vedrete Wee Ming, mentre la nostra bella si sta facendo la doccia. Appena ripreso il controllo di Hana (con tanto di asciugamano bagnato), verrete attaccati da due simil zombie: eliminateli e proseguite.

Dopo avere eliminato altri tre morti viventi, il controllo passerà al nuovo personaggio Deke: armate le sue due potentissime pistole e rincorrete Glas e Wee Ming.
Seguite la strada e verrete attaccati da un tizio pelato che stringe una bambolina di carta: le cose si fanno complicate!
Al termine del simpatico intermezzo, Deke verrà attaccato da altri tre zombie e dopo che li avrete sterminati la scena cambierà di nuovo e passerà a Glas, impegnato nell'inseguimento di Wee Ming.
Nei panni di Glas dovrete attraversare un pontile in fiamme, valutando molto attentamente il momento in



cui questo prende fuoco e ripetere il tutto per due schermate consecutive, proprio come avete fatto con i tubi roventi nel primo disco: al termine della passeggiata sui "carboni ardenti" la scena cambierà di nuovo e potrete riprendere ancora il controllo di Hana. Difendetevi dall'attacco degli zombie (quattro) e poi seguite la strada e girate in alto per raggiungere una specie di casupola, oltrepassatela finché non ne raggiungerete un'altra in fiamme: dentro, eliminate gli zombie e poi raccogliete la Chiave di Po Mon.

Fate ritorno alla biforcazione e poi andate a sinistra, usate la Chiave di Po Mon sulla porta ed entrate. Incontrerete una vecchia che vi racconterà cosa è successo al villaggio: Wee Ming ha salvato la vita a un giovane che si era tagliato pescando da solo sulle rocce e da lì è cominciata la pazzia.

Dopo il dialogo con la vecchia, salvate, uccidete lo zombie e uscite nella direzione opposta dalla quale siete arrivati: andate avanti piano piano, finché non vedete apparire due guardie che potrete eliminare con tranquillità. Proseguite e tirate diritti davanti a voi e qui viene il difficile: non avendo colpi a sufficienza per eliminare le successive tre guardie, vi dovrete arrangiare con il coltello, ma a questo punto dovreste essere in grado di padroneggiare a sufficienza lo scivolamento con le capriole e lo stare accucciati. Al termine del combattimento, recuperate tutte le munizioni e raggiungete il pontile fino in fondo: qui verrete sorpresi da una nuova guardia e sarete costretti a gettare le armi. Non muovetevi assolutamente e frugate nel vostro inventario: cosa utilizzare? Beh, provate a vedere la faccia della guardia mentre Hana rimane nuda! Peccato che Deke gli spezzi il collo da dietro...
Deke e Hana avranno un breve dialogo in cui si scoprirà che i pupazzetti di carta fanno parte della superstizione cinese legata alla tradizione funeraria.

QUEL TRENO PER YUMA...

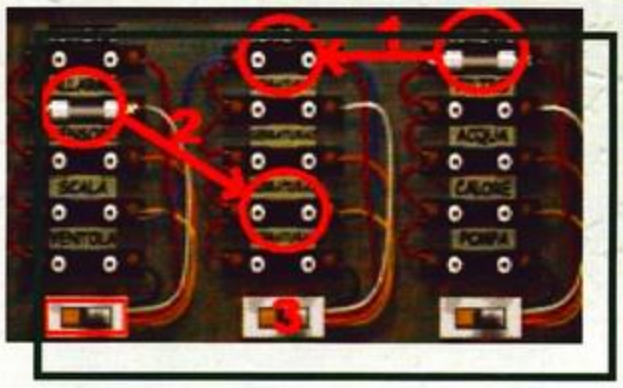
Le strade di Hana e Deke si divideranno e vi toccherà prendere il controllo del nerboruto personaggio a bordo del treno. Fate attenzione perché il luogo pullula di militari, muovetevi quindi con cautela assoluta e, grazie all'aiuto del vostro cannoncino, fate fuori tutti quanti nella zona, evitando di salire per la rampa per il momento. Ripulite il luogo dalla pre-

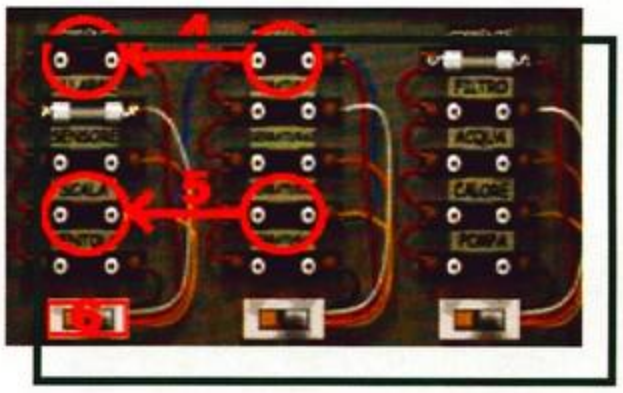
Scuola di sopravvivenza

senza di tutti i militari e recuperate le munizioni anche dalla parte posteriore, dopodiché percorrete la rampa e fate fuori altre due guardie, poi andate a destra e raccogliete le munizioni per il cannoncino. Tornate indietro, prendete la parte a sinistra e fate fuori altre tre guardie, proseguite diritti e invece di andare a sinistra in direzione della scala di emergenza entrate nell'unica porta aperta del vagone. Verrete chiusi dentro e vi ritroverete a dovere affrontare un nuovo boss, sicuramente ostico ma non così difficile. Il tipo vi scaricherà addosso una selva di colpi dal suo mitragliatore automatico e siccome il vagone è molto piccolo, l'unico luogo in cui potete trovare rifugio è l'angolo in basso a destra. La strategia da usare è la seguente: quando il tizio mette il naso fuori dal suo nascondiglio, lasciatelo sfogare, dopodiché uscite mentre ricarica e colpitelo molto velocemente. L'unica cosa alla quale dovete rivolgere veramente molta attenzione è la cassa di esplosivi dietro la quale si ripara il tizio: se la colpite, è finita.

Al termine del combattimento, raccogliete l'arma, poi uscite e prendetevi cura delle tre guardie che saranno sopraggiunte nel frattempo: la terza guardia è in possesso della Scheda di Accesso Scala che dovrete usare proprio ora, andando in fondo allo schermo oltre la porta nella quale siete entrati per far fuori il boss.

Usate la Scheda sul pannello vicino alla scala e preparatevi ad affrontare il successivo puzzle.
Questo puzzle è abbastanza semplice, anche perché fondamentalmente è tutto scritto: l'unico problema è quello di trovare il giusto ordine alle cose. Tanto per cominciare, vi ritroverete davanti a un pannello equipaggiato con soli due fusibili e il primo passo consiste nel ridare corrente al meccanismo di sicurezza. Prendete il primo fusibile dalla colonna di destra e posizionatelo nel primo slot della colonna centrale. A questo punto, disinserite il sistema di allarme spostando il fusibile dalla colonna di sinistra a quella centrale nel penultimo slot, aiutandovi con le immagini. Attivate il tutto premendo il tasto in fondo alla colonna centrale. L'ultimo passaggio da svolgere per





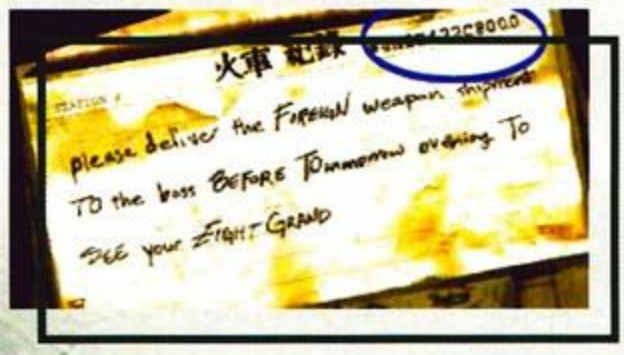
fare abbassare la scala è quello di spostare i due fusibili nelle stesse posizioni ma nella colonna di sinistra e poi premere il tasto in fondo: salite sulla scala e vi ritroverete a camminare su dei tralicci di ferro, dove verrete attaccati da strane creature uncinate. Non camminate troppo vicini al bordo altrimenti cadrete nel vuoto, rompendovi la schiena.

Seguite il percorso e, una volta in fondo, Deke assisterà a una scena filmata, quindi l'azione si sposterà di nuovo su Glas.
Il nostro eroe arriverà finalmente a stretto contatto con Wee Ming, ma questa sfuggirà dopo un breve dialogo (non prima però, di avere gettato nuovamente ombre sulla vicenda) lasciando Glas in "compagnia" di qualche zombie. Fate li fuori tutti e alla fine del combattimento, l'azione passerà alla nostra Hana, che è da un po' di tempo ferma.
Eliminate la guardia a sinistra con il coltello da dietro, poi uccidete le guardie a destra usando la solita tecnica del rotolamento: raccogliete il Fucile d'Assalto e i colpi, poi proseguite. Fate ritorno alla

casupola con la vecchia e uscite: seguite il sentiero e prendete la strada di destra, superate una casupola e raggiungetene un'altra in fiamme. All'interno troverete uno zombie e due tizi uncinati: eliminateli tutti e raccogliete la Chiave di Xi Mon. Tornate praticamente all'inizio della sezione con Hana e seguite il sentiero che costeggia il treno in direzione opposta: arriverete nei pressi di una casa in fiamme sulla porta della quale dovrete usare la Chiave di Xi Mon.

State pronti perché dovrete uccidere un sacco di gente e al termine del combattimento, raccogliere tutte le munizioni e la Chiave del Treno lasciata cadere dall'unico militare. Sempre con la Chiave di Xi Mon, potrete aprire la porta della casetta a fianco, ma tranne tre nemici e qualche munizione, non vi perdete molto. Fate ritorno al treno, praticamente il punto di partenza, salvate la posizione e poi usate la Chiave del Treno appena recuperata sulla porta, preparandovi così a un nuovo enigma.

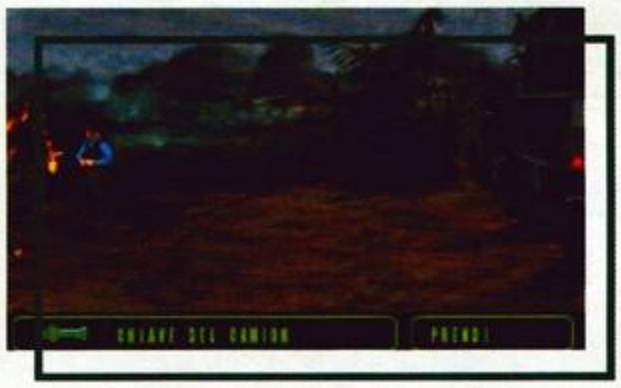
Giratevi e, quando appare l'opzione Usa sulla parte posteriore, leggete la nota che contiene il codice di dodici cifre per far muovere il treno: il codice, scritto in alto a destra è 4N2B422C8000. Ora usate il pannello di controllo a sinistra e inserite la sequenza esatta per righe: 4N2B - 422C - 8000.



Partirà un filmato in cui farà nuovamente la sua apparizione Deke e al termine del quale prenderete possesso del baffuto protagonista, solo per ritrovarvi sul tetto del treno a sparacchiare a dei militari molto resistenti. Quando vi sarete finalmente sbarazzati di

loro, partirà una sequenza filmata in cui Glas avviserà Hana che il ponte è fuori uso: Deke, si accorgerà tardi della catastrofe imminente e tutto quello che potrà fare è correre come un matto verso la coda del treno mentre questo precipita nel fiume.

Assistete all'intermezzo, dopodiché riprenderete il controllo di Glas. Uccidete le guardie e proseguite lungo il sentiero: arrivati a un certo punto, dovrete arrampicarvi e fare fuori altre due guardie: andate nella nuova locazione, seguite i binari e girate a sinistra. Fate attenzione perché dovrete affrontare quasi una decina di militari: sul cadavere di uno di questi però, troverete la Chiave del Camion alla vostra destra, chiave che dovrete raccogliere e utilizzare sul



mezzo. Qui Glas incrocerà nuovamente Wee Ming, la quale convincerà il gruppo a un accordo: prima la visita a Madam Chen e poi la consegna nelle mani di suo padre.
Tutto bene, si cambia CD...

DISCO 3
MADAM CHEN

I quattro si ritrovano davanti all'ingresso del bordello di Madam Chen: Glas e Wee Ming si recano all'interno per cercare le risposte alle domande della giovane ragazza. Glas viene però riconosciuto da uno dei tirapiedi della misteriosa donna e, dopo essere stato messo fuori combattimento, si ritrova chiuso in una specie di ripostiglio.

Prendete l'Olio da Cucina dal fondo della stanza, cercate un Vaso e rompetelo per fare intervenire le guardie.
A questo punto dovete agire con molta velocità: correte verso il centro della stanza e usate l'Olio sul tombino metallico diverso dagli altri (*** 46). La guardia entrerà e comincerà a spararvi: spostatevi a questo punto verso l'angolo in alto a sinistra e la guardia scivolerà sull'olio perdendo conoscenza. Impossessatevi della sua pistola e dei colpi. Via, si continua la ricerca di Wee Ming.

Glas assisterà al rapimento di Wee Ming da parte del padre e la scena si sposterà a Deke e Hana, dopodiché prenderete il controllo del primo.
Vi ritroverete sul tetto dell'edificio di Madam Chen: attendete che il faro illumini la vetrata davanti a voi e osservate le mattonelle rotte. Seguite il percorso indicato nella foto e poi, giunti sani e salvi dall'altro lato, salvate e proseguite oltre la porta. Dopo un bel

puzzle, ci troviamo di fronte a un obbrobrio dei designer: quello che dovrete fare d'ora in avanti è passare oltre i cuochi cinesi senza farvi beccare. Appena prendete il controllo di Glas, accucciatevi. Fate due capriole in avanti passando sotto la porta e fermatevi. Potete muovervi in continuazione stando accucciati, ma l'unica cosa che dovete avere la premura di fare, è evitare di sostare in mezzo alle linee verdi.

Quando i cuochi sono girati, fate due capriole per fermarvi esattamente tra le due righe verdi e quando quelli davanti a voi avranno ripetuto il loro pattern, fate un'altra capriola e proseguite.
Altro brutto rompicapo ma leggermente più semplice: dopo il primo scarafaggio schiacciato dal cuoco, fate due capriole e dovreste essere fuori da questa schermata (in ogni caso, premuratevi solo di restare sempre accucciati e di non sostare nella zona verde). Ultimo movimento: attendete che i due cuochi terminino il loro campionario di porcherie e quan-

do iniziano a parlottare, schizzate in avanti con il solito metodo e seguendo le solite raccomandazioni (niente sosta nel verde e a cuccia, per i meno svegli...).
Giunti in fondo alla cucina, usate il campanello d'allarme antincendio e preparatevi ad affrontare una selva di gente.

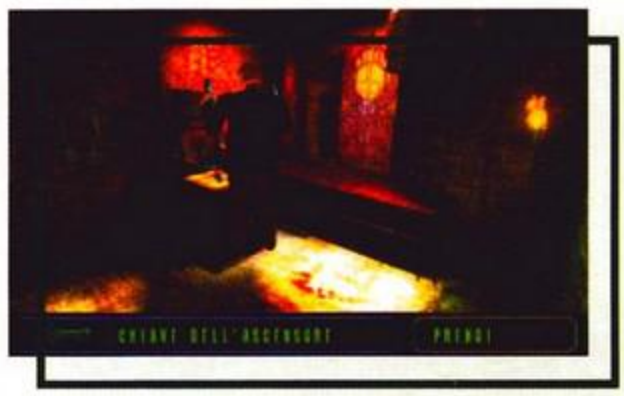
Una volta eliminati tutti i nemici, raccogliete il Fucile dal cadavere dietro l'angolo e poi andate verso il retro dove troverete una porta con l'oblò che, per ora, non vi serve a nulla. Andate nella sala da pranzo, uccidete tutti e poi aprite il portone principale per fare entrare Hana. Glas dirà che non ne vuole sapere, ma l'insistenza della ragazza lo porterà a concederle altri "dieci minuti". Ora con Hana, ripercorrete la strada che porta alla porta con l'oblò, ma prima entrate nello sgabuzzino direttamente dal lato opposto: salvate e fate cambiare i vestiti ad Hana usando il paravento: Hana ricambierà con un sarcastico "Sono a casa".

SI METTE MALE...

Entrate nella porta con l'oblò proprio fuori dal magazzino, tenendo ben presente che le guardie non vi spareranno se non sfodererete delle armi: uomo, anzi, donna avvisata...
Andate a sinistra, saltate la prima porta rossa ed entrate nella seconda, dove incontrerete Deke.
Uscite dalla porta ed eliminate le guardie che trovate, tornate alle scale e proseguite diritti per entrare in una porta che conduce in una stanza all'interno della quale troverete una moneta sul comodino. Fate ritorno alla prima porta rossa ed entrate: in fondo c'è un baracchino sul quale dovrete usare la moneta appena recuperata.

Preparatevi ad affrontare il prossimo puzzle. Vi ricordate il televisore nella stanza in cui avete incontrato Deke con Hana? Avete presente la ballerina sullo schermo? Bene, perché dovrete far compiere al pupazzo le stesse mosse della ballerina!
Se non avete voglia di andare a ritrovarvi la sequenza, seguite quella della foto: inserendo la giusta

sequenza, la macchina si sposterà rivelando un passaggio segreto che dovrete seguire fino in fondo, poi uscita dalla porta e subito nella prossima uscita.
Uccidete le guardie e poi entrate nella porta doppia per salvare la posizione, poi uscite e cercate la porta marrone singola, dove dovrete entrare: cercate la Chiave dell'Ascensore, uscite e fate il corridoio fino in fondo per arrivare all'ascensore: usateci sopra la



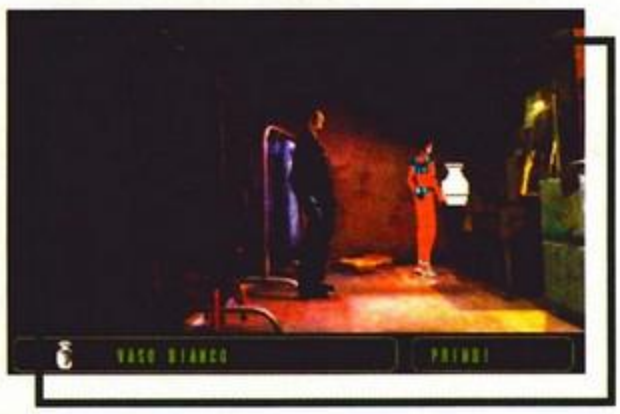
chiave e scendete. Nella cantina, cercate una Chiave Inglese nella parte posteriore di questa locazione e poi scendete le scale: percorrete il corridoio e, una volta dentro la stanza dei boiler e dopo avere eliminato le guardie, usate la chiave inglese sui getti di vapore. Questi spariranno al volo e voi potrete raccogliere la Chiave di Madam da terra.
Tornate all'ascensore e nell'anticamera con le porte e uccidete un po' di nemici: cercate quella rossa doppia usate la Chiave appena recuperata (*** 56): Deke entrerà nella stanza e verrà ucciso da Madam Chen. L'azione tornerà ancora una volta a Glas.

ASCENSORE PER L'INFERNO

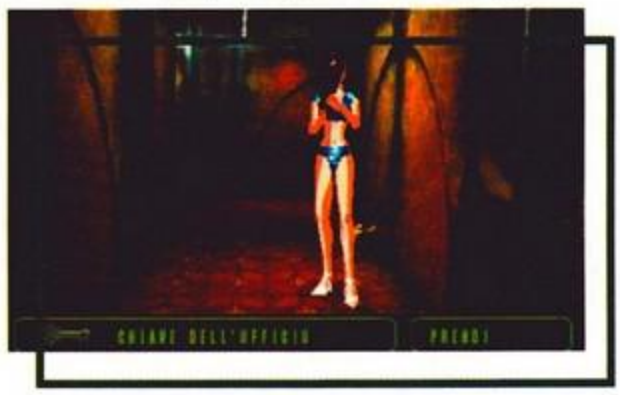
Tirate subito fuori le vostre pistole e accoppate tutti i tizi nei paraggi, recuperando saggiamente le munizioni. Salite le scale e girate a destra, uccidete la guardia in fondo vicino alla porta viola e raccogliete la Chiave del Salone.
Uccidete altre due guardie e aprite la porta singola, dove troverete una battona seduta su un letto da

sola: dopo la breve sequenza dovrete affrontare il successivo boss. Probabilmente morirete al primo tentativo, ma vi assicuro che il tizio in questione non è assolutamente difficile da battere: tutto quello che dovete fare è evitare i suoi colpi (che vengono sempre annunciati da una specie di mirino laser sul pavimento) e attendere che si faccia vedere da uno dei due lati del letto. Quando il tizio si sporge avvicinatevi e sparategli un colpo secco con il Fucile d'Assalto.
Ovviamente, dovrete fare attenzione a non sparare alla prostituta sul letto, altrimenti morirete sul colpo.
Una volta che vi sarete sbarazzati del facinoroso

assisterete a un filmato in cui Mr.Lam...
... il controllo tornerà ad Hana (non mi sembra bello rovinare la sorpresa). Entrate nella porta vicina a voi e raccogliete il Vaso Bianco dal comodino, uscite e dirigetevi nella porta davanti alle scale, eliminate le



guardie all'interno e raccogliete la Chiave del Salone. Usate a questo punto la Chiave sulla porta di color porpora che avete appena visto anche con Glas e raggiungete il fondo della stanza, poi proseguite fino a raggiungere una fontana: "usatela" e raccoglierete così i Fiori, poi tornate al salone dove incontrerete un paio di guardie: uccidetele per recu-



perare le munizioni e la Chiave dell'Ufficio. Usate la chiave sulla porta singola e prendete l'ascensore che conduce alla camera di Madam Chen ed entrate nelle doppie porte dal lato opposto: raccogliete il Vaso Nero e poi andate davanti alle camere delle

porte di Madam Chen dove vi attende un puzzle. Tutto quello che dovete fare è sistemare il Vaso

DA NOI I TUOI SOGNI SI REALIZZANO

I NOSTRI PUNTI DI FORZA

1 CORTESIA E COMPETENZA NEL SETTORE
2 CONTATTO DIRETTO VIA INTERNET CON GIAPPONE ED AMERICA
3 RIPARAZIONE CONSOLE, COMPUTER E VIDEOREGISTRATORI
4 VASTA GAMMA DI FILM IN DVD
5 GIOCHI HENTAI (TUTTI I TITOLI)
6 GADGETS, POSTERS, MODELLINI E CD AUDIO MANGA O VIDEO GAMES
7 NEWS ED AGGIORNAMENTI IN TEMPO REALE DA INTERNET CHE TROVERAI NELLA NOSTRA SPECIALE BACHECA
8 DA NOI I GIOCHI PRIMA LI PROVI POI LI COMPRI (IN NEGOZIO 6 MONITOR CON 3 BANCHI PROVA)
9 OGNI MESE PUOI PARTECIPARE AD UN MEGA TORNEO. SE VINCI, IN PALIO FAVOLOSI PREMI TRA QUELLI DISPONIBILI
10 SIAMO I PROFESSIONISTI DEL SETTORE

NEXT LEVEL

PlayStation Dreamcast NINTENDO64

MILANO Via Ripamonti, 19 20136 Tel. 0258430761
Fax 0258433756 E-mail:nxtlvl@hotmail.com

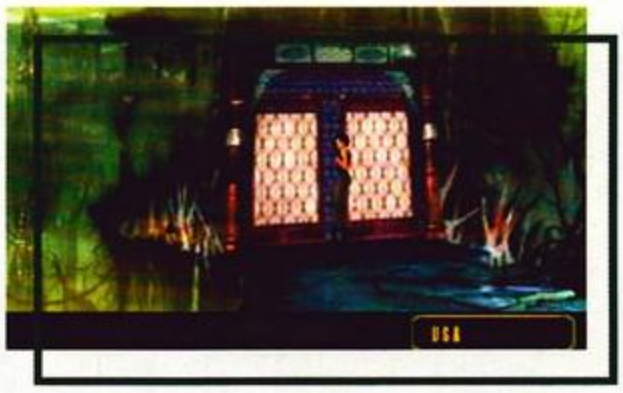
Tutti i marchi e i loghi appartengono ai legittimi proprietari

Bianco sulla colonna di sinistra con dei Puri Girasoli dentro, mentre sulla colonna di destra dovrete mettere il Vaso Nero con delle Calle Avvizzite. Dentro la stanza di Madam Chen succede l'impensabile: tutte le prostitute vengono trasformate in mostri a causa della maledizione di Wee Ming e d'ora in avanti sarà davvero problematico muoversi nel bordello.
A questo punto, con l'edificio pullulante di creature infernali, dovrete tornare al piano terra e visitare nuovamente la stanza in cui vi siete cambiati d'abito.
Una volta raggiunta la stanza in questione, salvate e poi cambiatevi. Uccidete l'amica che si parrà davanti e raccogliete la Chiave Cella Carne.

Tornate alla cucina come dei razzi e usate la chiave appena conquistata sul frigorifero: Glas, appeso a un gancio come un vitello, è senza un braccio ma ancora vivo. Seguite il percorso e arriverete in una stanza all'interno della quale incontrerete Wee Ming e Madam Chen, la quale si rivelerà essere un demone sanguinario: il vostro compito è, ovviamente, quello di abbatterla. Per sconfiggere l'incarnazione demoniaca di Madam Chen, dovrete evitare i suoi colpi e sparare ai mostri che genererà la sua aura. Sparando a questi mostri, c'è una buona probabilità che lascino cadere le Carte di Madam Chen: quando siete in possesso di questo oggetto, usatelo davanti alla strega per renderla inoffensiva per qualche secondo, tempo che basta e avanza per impallinarla a dovere. Resistete e ripetete questa operazione un paio di volte: le porte dell'inferno si stanno spalancando per voi...

DISCO 4
L'ABISSO DELLA FOLLIA

Con Deke morto (ma sarà poi vero?), Glas senza un braccio e l'inferno sotto i piedi non si sta molto bene, eh Hana?
Comunque stiano le cose, siamo in un posto nel quale le cose non sono come nella realtà: gli oggetti sono di carta!
Ma andiamo con ordine: la prima cosa da fare è quella di raggiungere la parte bassa dello schermo camminando sui blocchi che appaiono e scompaiono dall'acqua: il pattern è abbastanza semplice, considerato il fatto che si parte necessariamente dall'angolo in alto a sinistra.
Una volta giunti sani e salvi sulla terraferma, seguite la strada fino a raggiungere tre casette che da questo momento saranno il vostro punto di riferimento, quindi tenetele ben presenti: in quella all'estrema destra trovate un punto di salvataggio, poi uscite e tornate alle casette e proseguite diritti: in questa locazione, apparirà un fuoco nell'angolo, fuoco che dovrete ben ricordare visto e considerato che si tratta di un elemento fondamentale per proseguire.
Tornando al discorso che facevo all'inizio, tutti gli oggetti che troverete, saranno di carta e ciò vuol dire che non si possono usare subito: tutto quello che dovete fare per trasformare questi oggetti di carta in oggetti reali, è sacrificarli "usandoli" su questo falò sacro. In giro per la zona, esistono delle fiaccole dallo strano fumo verdastro e possono benissimo sostituire il falò, ma solo per quanto riguarda le munizioni (per oggetti speciali dovrete per forza tornare qui).
Notate anche che a fianco del falò si trovano un pozzo e una torcia spenta. Di torce ne troverete altre due sul vostro cammino e sarebbe il caso che vi segnaste le locazioni visto e considerato che dovrete interagirci più avanti.
Tornate alle tre case e questa volta andate a destra, proseguite finché non arrivate a un incrocio (passando oltre un portone di pietra): qui proseguite a sinistra, oltrepassate la cameretta dove vive una bambina (qui?) e arrivate davanti a un portone rosso, dove Hana disperata griderà il nome di Wee Ming.



Fate ritorno all'incrocio e questa volta andate a destra, uccidete i nemici alla curva e raccogliete il Cancello di Carta. Con il nuovo oggetto nell'inventario, fate ritorno al famoso falò di cui abbiamo parlato tanto finora, vicino al punto dal quale siete partiti.

Usate la Cancello di Carta sul falò e il cancello reale si sbriciolerà: raggiungete ratti come la folgore la porta ora aperta e arriverete nel luogo in cui Madam Chen è tenuta prigioniera: dopo un filmato e un gustoso scambio di chiacchiere, Madam Chen vi chiederà di portare una bambola alla sua piccola figlia. Una domanda anomala, che si può solo giustificare per lo sviluppo narrativo.
Comunque sia, vi ricordate quando prima vi ho detto

Scuola di sopravvivenza -- Scuola di sopravvivenza -- Scuola di sopravvivenza -- Scuola di sopravvivenza -- Scuola di sopravvive

di andare a sinistra al bivio? Bene, invece di andare verso la porta rossa, entrate nella camera dei giochi dove vedrete una bambina rivolta verso il muro (devo essere sincero, mi aspettavo che fosse un mostro o chissà che, invece mi sono sbagliato...). Osservate prima il disegno sul muro e potrete osservare le seguenti parole.

Date la bambola alla bambina e questa vi risponderà con la frase "Da bambini, fiorimmo come un ramo sotto la pioggia". Usate a questo punto la cassaforte con i numeri romani. Il puzzle è complicato, ma con una spiegazione. I numeri rappresentano l'età di Hana (5 anni, 18 anni, 35 anni, 88 anni), mentre i numeri romani fanno riferimento allo schema di cui sopra. Quello che dovete fare è individuare le parole della frase contenute anche nella tabella e ricavare il codice. Per esempio nella frase di Hana bambina (5 anni), il codice è 51, ovvero Fiorimmo e Ramo.
Girate la corona interna a sinistra e fate combaciare IIIII e 5, premete X, dopodiché incolonnate I e 5, premendo ancora X. Partirà un filmato in cui vi viene riferita una nuova frase.
Hana a 18 anni: "In giovinezza, la nostra bellezza ha attratto il desiderio di molti uomini". Il codice è Giovinezza (II) e Bellezza, Attratto (IIIII). Premete X sul numero 18 e poi incolonnateci il IIIII.
Hana a 35 anni: "Da grandi, ci siamo sposati e abbiamo fatto nascere molti bambini". Il codice è Sposato (I) e Nascita (IIIII). Ripetete le procedure incolonnando con il numero 35 la corona interna con i numeri I e IIIII.
Hana a 88 anni: "Nella morte, il nostro corpo si sbriciola in ossa e polvere". Il codice è Morte (IIII) - premete X e fate fare un giro completo alla ruota - Corpo (IIII), Ossa (III) e Polvere (II), tutti sotto l'88. Con l'ultima cifra, la vecchia Hana morirà rivelando la Pergamena di Pietra. Tornate da Madam Chen e questa vi donerà un Ramo, con il quale potrete accendere le tre torce delle quali vi parlavo all'inizio.

Dovete per prima cosa accendere il Ramo e per farlo dovrete tornare al falò principale e usarcelo sopra: con il vostro ramo infuocato, potrete accendere la prima torcia che si trova davanti al pozzo, proprio dietro il falò. Andate verso le tre casette e dietro l'ultima a destra troverete la seconda torcia da

I	II	III	IIII	IIIII
Sposati	Lacrima	Temporale	Morte	Nascita
Paura	Polvere	Consumata	Soli	Bellezza
Ramo	Storia	Ossa	Corpo	Attratto
Odio	Giovinezza	Sangue	Distanza	Fiorito

accendere. La terza e ultima torcia si trova praticamente al bivio sotto le scale: una volta che tutte le

torce saranno accese, potrete finalmente entrare nel portone davanti alle scale qui sopra; dentro, troverete ad attendervi uno dei due fratelli, il quale vi darà Mezzo Salice di Pietra e un Cancello di Carta. Con il vostro Cancello di Carta, andate al falò principale all'inizio del livello e usatelo: una Chiave del Cancello vera apparirà nella casetta di sinistra. Ora che avete la Chiave del Cancello, tornate come dei treni alla zona in cui avete parlato con la piccola Hana e proseguite: usate la chiave sulla porta rossa e preparatevi a un nuovo cambio di personaggio... Chi?

APOCALYPSE NOW

Ma Glas naturalmente! Anche senza un braccio, il mercenario è pronto a rischiare la vita per mettere la parola fine a questa faccenda. Raccolta la pistola e calatosi nel buco, Glas deve seguire la strada fino a ritrovarsi davanti a una statua a forma di drago. Andate a sinistra oltre due porte e troverete la Chiave della Luna: tornate alla statua del drago e da

qui girate a destra, poi usate la chiave appena recuperata sulla porta.
Inizierete la rincorsa con l'anima di Deke. Lungo il vostro cammino, incontrerete una serie di draghi,

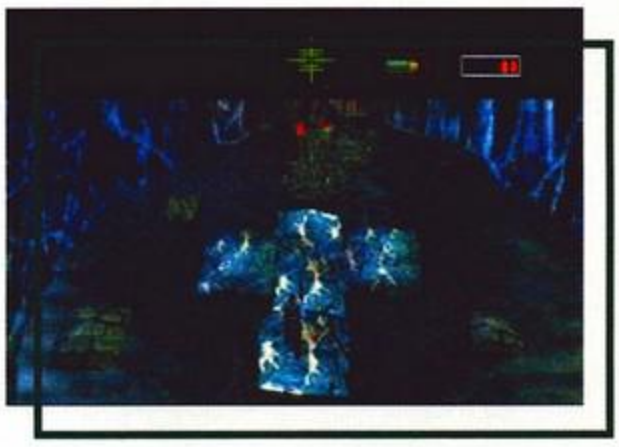
ognuno dei quali rappresenta un elemento ed è associato a una simbologia: prendete nota dei segni e del loro elemento corrispondente e l'ordine in cui li incontrate. Passerete davanti al Drago del Fuoco, scese le liane supererete il Drago della Terra e il Drago del Paradiso... Raccogliete la Chiave del Sole

e tornate alla porta in cui avete usato la Chiave della Luna: a sinistra potrete usare la Chiave del Sole sull'apposita porta e vedrete il Drago della Montagna. Tornate a dove avete raccolto la Chiave del Sole e proseguite diritti fino ad arrivare a delle liane che dovrete scalare e in cima troverete il Drago dell'Acqua, continuate, scendete dalle liane e guardate nello specchio: appariranno delle immagini cor-

relate ai draghi che avete visitato precedentemente, che voi dovrete poi sostituire con i relativi simboli. Andate avanti e troverete un pavimento con delle rune: non lasciatevi abbacinare dalle munizioni nell'angolo perché sono una trappola, piuttosto concentratevi sull'immagine e seguite le mattonelle indicate dai numeri per arrivare sani e salvi dall'altra parte.

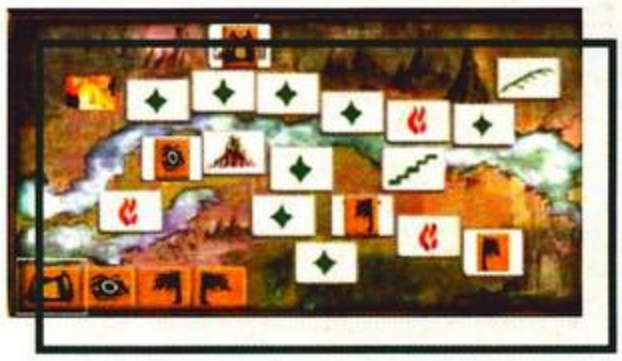
Dall'altra parte, entrate nella nuova stanza e recuperate la Spada Guardia di Pietra che dovrete inserire nella statua del drago che avete visto all'inizio di questa sezione con Glas: si rivelerà così un passag-

gio segreto nel quale potrete seguire ancora il vecchio irascibile Deke.
Parlategli ed equipaggiate la vostra arma più potente, perché Deke si inalbererà non poco.
Dopo la trasformazione, il Deke demoniaco comincerà a nuotare per la stanza distruggendo le mattonelle e seguendo un pattern preciso, al termine del quale torna in superficie ed è questo il momento in cui dovete sparare. Dopo qualche tentativo dovreste



aver imparato bene i vari pattern e non dovreste avere troppi problemi. Al termine del combattimento, potrete raccogliere la Chiave di Pietra che Glas metterà automaticamente nel secchio del pozzo che abbiamo precedentemente visitato con Hana.
Seguite il percorso e incontrerete il secondo fratello che vi donerà la seconda parte della Pietra del Salice: quando se ne va, raccogliete la manovella e fate ritorno come dei fulmini al famoso falò, al fianco del quale troverete il pozzo per usarci sopra la Manovella appena conquistata. Raccolta la Pietra, il controllo ritornerà a Glas.
Con il filmato che verrà, riusciremo a mettere insieme i pezzi di questa complicata vicenda, ma al termine verremo circondati da un'orda di demoni; spara-

te, tanto siete carne morta e dopo che verrete sopraffatti, l'azione passerà ad Hana (sì, avete capito bene, morirete in ogni caso).
Nei panni di Hana, seguite il sentiero e incapperete nel puzzle successivo, quello della mappa, che consiste nel mettere le pietre in nostro possesso nell'esatta posizione: seguendo le indicazioni della foto non dovreste avere nessun tipo di problema, comun-



que l'ordine e le combinazioni sono i seguenti.
Pergamena di Pietra - Cassaforte dell'Orologio
Occhio di Pietra - Pozzo
Parte Sinistra del Salice di Pietra - Cancello di Pietra
Parte Destra del Salice di Pietra - Tre Torce
Una volta risolto il puzzle, l'azione cambierà di nuovo e noi dovremo fermarci per inserire il Disco 2.

DISCO 2
LA RESA DEI CONTI?

Il mondo sotterraneo è impazzito e tutto è formato da simboli e lettere. Salvate la posizione, prendetevi cura dei mostri presenti e dirigetevi verso la fornace, che d'ora in avanti sarà il vostro punto di riferimento. Usate gli ultimi oggetti di carta e poi osservate la fornace: ci sono i tre simboli della Pergamena, del Salice e dell'Occhio.
Quello che dovete fare è identificare le posizioni di questi simboli nella stanza e usarci sopra l'apposita pietra. Il simbolo dell'Occhio di Pietra si trova pro-

prio in basso a sinistra rispetto alla fornace ed è indicato in questa foto.
Nella schermata a sinistra invece, troverete il simbolo della Pergamena di Pietra. Ora tornate alla forna-

ce e andate a destra: nella foto, potete vedere dove mettere l'Albero di Pietra Intero.
Assisterete a una sorpresa davvero degna di un film: indovinate che è Yim Lau Wong? Non potevo proprio immaginare che fosse quel Jin finito fuori da una finestra nel primo CD e invece...
Arrivati a questo punto, Hana e Glas si ricongiungeranno e d'ora in avanti la vostra scelta condizionerà il finale del gioco).

I CINQUE FINALI

Come già detto nell'introduzione, i finali di Fear Effect sono cinque così distribuiti: due buoni, due scarsi e uno ottimo. Quello ottimo è esclusivo del gioco in modalità Hard.
Ecco cosa succede se:

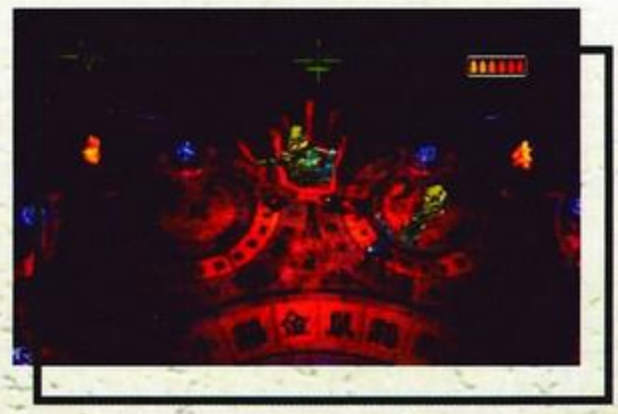
HANA

Scegliendo la ragazza protagonista, questa sparerà un colpo in fronte a Glas, perché la scelta di aiutare Wee Ming a tornare da dove è venuta è prioritaria.

Una volta messo Glas fuori causa, dovrete affrontare una mutazione di Yim Lau Wong, un mostro terribile preso dal corpo di Mr. Lam che si difende con degli attacchi formidabili. I pattern degli attacchi sono molto semplici anche se la vera difficoltà sta nell'affrontare i demoni che arrivano di quando in quando: le torce ai lati servono per recuperare qualche munizioni. Quando qualche demone lascia per terra una Banconota, usatela sul braciere per provocare del danno al demone di Mr. Lam. Wee Ming sconfiggerà Yim Lau Wong, mentre se doveste morire, il finale sarà drammatico.

GLAS

Scegliere Glas vuol dire non fidarsi di Wee Ming: eliminata Hana, il mercenario dovrà affrontare un'indemoniata Wee Ming e cercare di ucciderla eliminando prima i demoni che le fanno da scudo e poi concentrando il fuoco su di lei (*** 93). I pattern degli attacchi sono molto semplici anche se la vera difficoltà sta nell'affrontare i demoni che arrivano di quando in quando: le torce



I CODICI

Se possedete un GameShark, un Action Replay oppure un Xplorer (di qualsiasi modello anche se io li ho provati con solo con la versione FX), potete usare questi codici per facilitarvi un poco la vita.

EFFETTO	CODICE
Munizioni infinite	80077810 0001
Energia Infinita	80077810 0002
Energia e Munizioni Infinite	80077810 0003
Uccide i nemici con un colpo	80077810 0004
Energia e Munizioni Infinite + Morte istantanea	80077810 0007
Munizioni moltiplicate	80077810 0008
Ferma il tempo	D0025808 0008 8002850A 2400
Ferma il conto alla rovescia	D00AFA2C 18F0 800AFA2E 2400

ai lati servono per recuperare qualche munizioni.
Il finale brutto si ottiene in caso di morte.

GLAS & HANA

Questo finale, non per essere ripetitivo, si ottiene solo giocando a livello Hard. IL risultato è lo stesso di quello di Hana, anche se...
E con questo vi lascio ai rimanenti trucchi dandovi appuntamento al mese prossimo con la soluzione di quel piccolo capolavoro di Syphon Filter.

Posta e risposta

Posta e risposta

Ho constato, con molto piacere, che alcuni lettori si riferiscono a questa rubrica con "la posta del simpatico leprotto" e la cosa, lasciatemelo dire, appaga il mio ego: sono infatti molto edonista ed egocentrico, e mi piace leggere il mio nome di battaglia sulle vostre buste. In ogni caso, l'indirizzo ufficiale delle rubrica è: Xenia Edizioni - Console Mania - Posta e Risposta - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Alla prossima!

Il Simpatico Leprotto.

PS: potete anche indirizzare le vostre missive attraverso e-mail all'indirizzo konrad@xenia.it

RISCOPERTA DEL VALORE

Un grande logo ostenta un oggetto di plastica, segno-simbolo di un meccanismo industriale-sociale trascorso... Il mercato, abitato da ciarlieri, messaggi pubblicitari, non è più appannaggio di quel simbolo, che tanto ricordava il suo ruolo. Rimangono i colossi miliardari con i loro ambiti e affermati sogni di nuovi poteri, così che restano inconfessate aspirazioni di distinzione e supremazia, prodotte da sordi e cocciuti orgogli, che ancora confondono il valore personale (che per essere vero esige solo libero riconoscimento da parte dei propri simili) con l'affermazione "sopra gli altri". E' indubbio però che l'antico stemma emana ancora un proprio fascino e risvegli desideri e nostalgie. Proviamo a spegnere per un attimo i miti di oggi, che il più delle volte sono estremizzazioni di sogni passati e percepiamo, invece, le reali sensazioni che sanno offrirci quegli antichi loghi... loghi che ancor oggi qualcuno s'impegna a ricordare e difendere...

Il Flagello Epistolare.

Mah, cosa mai potrà significare questa missiva? Pensieri accozzati senza un senso effettivo o qualcosa di visceralmente più profondo? Io propenderei per la seconda ipotesi... Bisognerebbe quindi stabilire che cosa rappresenti il vecchio logo menzionato poco sopra, anche se devo ammettere che non sono mai stato particolarmente ferrato per gli indovinelli. Forse una macchina da gioco del passato? Direi che è l'ipotesi più plausibile, in fondo ci troviamo all'interno di una rivista dedicata proprio alle console. E da qui si potrebbe giungere al discorso, più volte affrontato tra le righe di questa rubrica, di cosa rappresenti il vecchio per il nuovo e viceversa. Negli anni ho notato che le tematiche all'interno di questa rubrica tendono a riproporsi ciclicamente, forse è venuto il momento di affrontare di nuovo questa discussione. Personalmente ritengo che la nostalgia per il passato sia più che altro legata al ricordo degli stati d'animo - se positivi - che si erano vissuti allora, e se a ciò aggiungiamo che molto spesso si ha la prevalenza a ricordare le sensazioni positive, magari ingigantendole, e a dimenticarsi di quelle negative, ecco spiegato come mai molti nostalgici arrivino a sostenere che i videogiochi di una volta fossero molto meglio di quelli attuali. Istintivamente, anche a me viene da pensare la stessa cosa tutte le volte che riporto alla memoria i tempi del Commodore 64, per poi annoiarmi in meno di cinque minuti non appena mi cimento con i titoli che così tanto mi piacevano su un emulatore. Sono curioso di sapere se la pensate come me...

CIRCA FRA' TASTIERA

Oh, ma allora basta, ciao Fra' Tastiera, si può sapere chi cacchio sei? Sei forse un medium? Un guru? O semplicemente un invasato? Probabile l'ultima delle ipotesi, hai mai sentito parlare del futuro? Si, quel luogo oscuro in cui siamo proiettati costantemente noi esseri viventi? No? Ecco spiegato l'arcano... tu sembri vivere nel passato di Console Mania, ma guarda che non stai parlando con degli zombi, la gente c'è, pullula nel silenzio (hmmm, bella espressione... NdD), ma tranquillo: se chiamata in causa si fa viva. Quindi chi se ne frega di cosa diceva Jason qualche anno fa, guarda avanti! Con l'occhio proteso, e vedrai che meraviglie che scorgerai. Plauso a me stesso.

Acquarium.

Ho gli occhi spalancati alla ricerca delle meraviglie di cui stai parlando... Proprio per questo motivo eviterò di guardarmi nello specchio... Fra' Tastiera, se ci sei batti un colpo!

PS2 E I PRIMI TITOLI DISPONIBILI

Io non lo so, non so come mai una software house debba essere così idiota, fatto sta che io ho appena comprato una copia originale di Quake III Arena, risultato? la CD-key non è valida, perché qualche furbone la deve avere già replicata! Ma che bello, così io ci rimetto ed il piratozzo invece è felice e se la ride alle mie spalle: ma dico io, non si poteva FARE UN CD-KEY PERSONALIZZATO PER OGNI CD? possibile che il dono dell'intelligenza sia così raro? (a me sembra che ci sia una CD-key diversa per ogni CD, altrimenti che senso avrebbe? NdD) Vabbé, passiamo ad altro e parliamo del PlayStation 2: Perché tutti la giudicano (compresi anche voi) una rivoluzione? Sarà che sono un recensore anche io, sarà che me lo sono potuto provare per un paio di giorni in casa mia, sarà che forse solo io ho il coraggio di dire che: La risoluzione NON E' DI 640*480, bensì di uno scarso 640*220, RR5 va a 60 semiframe al secondo, con scalettature da paura, nulla di antialiasing, un filkkerio tale che dopo mezz'ora hai mal di testa; confrontiamo ora la porcheria di Tekken Tag Tornament con Soul Calibur: in TTT le scalettature sono meno evidenti, i personaggi sono sì molto dettagliati, ma essendo inquadrati da lontano, non si nota nulla, I FONDALI SONO BIDIMENSIONALI, COMPRESA LA MITICA ERBA, CON UN EFFETTO FINALE DI SCATOLA CHE MI FA PENA... oggettivamente Soul Calibur è un altro pianeta. Stréet Fighter EX 3, lo lascio nel suo buco che è meglio. Ci sarebbe ancora molto da dire (come ad esempio che ho provato le versioni per PS2 e Dreamcast di DOA2, dove quella DC è dappertutto migliore e, soprattutto, tiene tutte le texture in memoria e non fa sparire quelle in lontananza come il PS2, la versione PS2 poi ha sempre quella bruttissima risoluzione e le scalettature, ma non doveva avere più poligoni almeno? beh, se ci sono non li ho mica visti...), ma spero che prima di scrivere qualcosa fate come ho fatto io: giocateci, giocateci, giocateci, soprattutto a RR5, che muove davvero tanti poligoni, ma se lo deve fare in quel modo, beh, francamente fa un po' schifo per essere una rivoluzione... Un saluto da Jonathan, e venite pure a trovarmi sul newsgroup it.comp.console, dove molti altri hanno condiviso la mia esperienza (diciamo tutti quelli che hanno speso 2 milioni e passa per della spazzatura...) , anche se io la avevo prestata, non mi sognerei mai di spendere tanto

Posta e risposta

per una console, visto che è stata annunciata la Ge-Force 2. Saluuuuto tutti i lettori, e vi auguro di non cadere vittime delle cavolate vomitate dalla PS2...

Jonathan.

PS: no, tanto per dirlo, questa non è solo la mia opinione, ma anche quella di IGN, Core magazine, Famitsu, e circa quasi tutte le altre riviste (serie) on-line di vidiogiochi.
PS2: che cavolo ti gasi Boss, del tuo Athlon 500 Mhz, io ne ho uno a 800 Mhz, quindi o te ne prendi uno a 850 Mhz, o sarai costretto a vivere nella vergogna e nel disprezzo umano. (beh, non esageriamo...)

Sinceramente i primi titoli apparsi per il (e lo sottolineo IL) PlayStation 2 hanno un po' deluso anche me, comunque neppure quelli per PSX erano eccezionali, ma lo stesso discorso vale anche per Mega Drive, Saturn, Dreamcast e altre console. Ora, io tengo a sottolineare la mia posizione sopra le parti: gioco sinceramente con un po' tutte le console, non ne possiedo nessuna personalmente e non ho interesse a favorirne una a discapito delle altre... Quindi le mie opinioni sono obiettive: ritengo che la grande innovazione del PS2 sia sostanzialmente la presenza del lettore DVD, che può essere utilizzato anche per riprodurre i film in questo formato, il che non è poco. Se a questo uniamo che in un futuro non troppo lontano la console potrebbe essere venduta ufficialmente in Italia ad una cifra paragonabile a quella di un riproduttore DVD e la già collaudata e aggressiva politica di marketing di casa Sega... Beh, c'è da pensare che presto la console in questione potrà vantare, nel suo parco giochi, titoli ragguardevoli, cosa che è già accaduta con il primo PlayStation. Questo senza togliere nulla ai concorrenti. Ritengo, infine, che un PC equipaggiato di tutto punto sarà sempre superiore ad una console domestica per quello che riguarda le specifiche tecniche, anche se il suo costo è sempre decisamente più elevato.
(Vorrei aggiungere una piccola nota al di là delle considerazioni che mi piacerebbe fare riguardo a questa missiva. Il PlayStation 2 non costa due milioni: i negozianti italiani lo hanno fatto pagare più o meno quella cifra nelle prime settimane di vendita, ma questo non significa che il dottor Sony o chi per esso sia venuto a bussare alla porta di casa vostra chiedendovi due pali. Il prezzo previsto per il PS2 dovrebbe aggirarsi intorno alle settecentomila lire - credo - e questo mi sembra decisamente più appropriato. Se qualcuno non se lo dovesse ricordare, mi limiterò a dire che anche il Dreamcast costava un milione e mezzo dai negozianti più "rapaci" nelle sue prime settimane di vita, ma questo è un meccanismo semplice da spiegare grazie alla legge della domanda e dell'offerta. In ogni caso, signori, se il PS2 non vi dovesse piacere non dovrete far altro che lasciarlo lì evitando di spendere soldi. Personalmente aspetterò che i miei colleghi tornino da Los Angeles con le notizie relative ai titoli che si vedranno a Ottobre, poi ci penserò su, anche se ammetto di essere già tentato. NdMA)

LETTORI IN PREDA AD UN ATTACCO DI TECNICISMO

Ginnastico leprotto... Chi ti scrive è Veleno, un ragazzo di Napoli che è cresciuto a pane e video games (infatti ho le maniglie dell' amore di silicio) e che per la quarta volta ha deciso di farti perdere un po' di tempo leggendo la sua missiva. La Posta e Risposta ultimamente è piena zeppa di lettere che sembrano trattati di filosofia tecnologica, con persone che sprecano il loro tempo a scrivere un ammasso di specifiche tecniche che, spesso, sono messe lì sterilmente; ho letto missive in cui si chiede a gran voce la costruzione di lager per i nuovi adepti della PlayStation che non hanno idea del frame rate di TEKKEN 3 e che non hanno eretto nelle loro case durante il passare degli anni, templi a PONG, DONKEY KONG, MARIO E SONIC... Queste sono le lettere che mi rattristano di più: insomma, le console sono macchine da gioco, un passatempo che deve fare del divertimento il suo scopo essenziale, è inutile perdere tempo sul confronto delle specifiche DELLA PlayStation 2, del Dolphin o dell'X-Box... Saranno alla fine i giochi quelli che decideranno il vincitore della battaglia. Insomma lasciate che tutti si divertano a giocare con la propria console, e dimenticatevi degli anni in cui siamo stati considerati dal mondo ben pensante degli sfigati... E' sicuramente più divertente umiliare con un 3 a 0 a Winning Eleven IV il vostro amico che vi ha deriso per anni e che è ora divenuto un video-giocatore incallito, che zittirlo con le specifiche tecniche del Dreamcast. Ah dimenticavo: dite al Raffo di continuare a scrivere le recensioni a suo modo, di infarcirle di spaccati di vita redazionale... perché l'ironia è sempre stata alla base della vostra rivista e ora non potete cancellarla per dar voce a chi fa del fanatismo tecnico il suo unico divertimento. CHE IL METALLO SIA CON VOI...

Veleno.

Inutile scaldarsi: le baruffe sulle specifiche tecniche ci sono da quando è possibile generarle, ovvero dai tempi remoti degli 8 bit (epica la battaglia tra C64 e Spectrum, tanto per fare una citazione storica). Il fatto è che al giocatore incallito non basta divertirsi con la propria console: egli deve anche convincere gli altri, ma soprattutto sé stesso, di aver effettuato la scelta migliore. Ricordo ancora la diatriba Amiga VS. Atari ST, in cui i secondi sostenevano ad un certo punto che la loro macchina fosse la migliore perché disponeva di una porta MIDI incorporata, caratteristica sicuramente irrilevante nel campo dei videogiochi (e si parlava di macchine da gioco). Lo voglio ribadire ancora una volta: le specifiche tecniche, prese singolarmente, sono sì un argomento interessante, ma sono profondamente sterili se non abbinate ad un software di qualità che sia in grado di utilizzarle. Alla fine sono proprio i titoli disponibili a decidere chi è il vincitore, non dimentichiamocene.

ANCORA FINAL FANTASY

Cari amicici dell'anno 2000! Vi saluto e vi faccio i complimenti per la vostra fumatissima rivista. Beh, non so cosa dirvi, comunque siete forti, continuate così.
Nell'ultimo numero ho visto infangare il nome di Final Fantasy VIII e vorrei controbattere: caro camerata, non puoi giudicare male un gioco solo perché non ti piace il genere. Se non ti piacciono i giochi nei quali si deve usare la testa non è colpa della Square, decisamente no. Cosa pensi allora di giochi tipo Broken Sworld o Discworld? Io trovo fantastico poter girare in un mondo in cerca di oggetti con cui potenziare le mie armi. Adoro anche disporre di un menu dove unire magie elementali ad attacchi e difesa per distruggere un avversario, o far apprendere nuove abilità al proprio personaggio. Certo, la grafica non è eccezionale, ma l'abito non fa il monaco, e nemmeno il sonoro è male. Nelle battaglie è poi presente una certa azione: bisogna sapere subito come affrontare il nemico, se proteggersi (protect, shell, reflex), se causare cambiamenti di status (blind, stop ecc.) o se attaccare fisicamente o con magie. Appena sono giunto al quarto CD i dati nella memory card si sono danneggiati, ho così ricominciato con più voglia di prima e senza mai innervosirmi, e adesso mi trovo nel terzo CD con GF e HP maggiori di prima.
In definitiva non puoi giudicare un gioco solo perché non ti piace il genere. Io, per esempio, non adoro particolarmente i giochi con poco parlato e tanto da camminare come Tomb Raider, ma con la soluzione a fianco potrebbe anche piacermi.
Ultimamente mi è capitato di giocare a V-Rally 2, bel gioco, complementi a chi lo ha prodotto (non ne ricordo con esattezza il nome, ma non ho voglia di andare a verificare sul CD: sono le due di notte e domani devo anche andare a scuola... Che pizza.)
Ora vorrei porvi alcuni quesiti:
1) Non ci sono mai state redattrici nel vostro gruppo?
2) Perché non aprite un angolo dove i lettori possano mandare i messaggi SMS?
La mia lettera è finita, vi saluto.

Il Re dei barboni.

Come ho già scritto, immaginavo che una missiva di critiche nei confronti di FFVIII avrebbe acceso gli animi, forse è proprio per questo motivo che ho deciso di dedicarle dello spazio... Questo angolo postale aveva bisogno di un po' di rivitalizzazione... Detto questo passo a rispondere alle tue domande:
1) Ci sono state alcune redattrici, forse la più longeva di tutte è stata Eloisa Scichilone (se mi ricordo bene...). Mai più rivista...
2) Intendi fornire ai lettori un numero GSM a cui indirizzare gli SMS, per poi vederli pubblicati nella rubrica da te menzionata? Non credo che la cosa sarebbe poi tanto utile, molto meglio le e-mail, che non sono limitate a 160 caratteri!
Ti saluto...

Posta del Simpatico Leprotto -- La Posta del Simpatico Leprotto -- La Posta del Simpatico Leprotto -- La Posta del Simpatico Le

OAV ORIGINALI E NON

Caro Nice Hare, abbiamo guardato di recente l'ultimo dei quattro OAV di Night Warriors, sperando che non vengano trasmessi anch'essi in televisione. E lasciaci fare un po' la pubblicità gratuita, perché lo meritano. La cosa che più ci preoccupa di questa produzione è che gli animatori sono gli stessi del fetente Street Fighter 2 Victory, forse il peggior anime giapponese dedicato ad un videogioco. Le incongruenze nella trasposizione non si contano, basti solo dire che mancano, in 29 episodi, T-Hawk, Dee Jay (e pazienza, fin qui!), Honda e Blanka. Il resto dei personaggi ha subito dei pesanti restyling grafici, che li allontanano non poco dalle controparti ludiche.
In Night Warriors, invece, è stato tutto riprodotto alla perfezione, e questo è solo uno dei punti di forza di questa trasposizione. Il design è ottimo, oltre che fedele, le animazioni incredibili - come quelle del videogioco - e la storia più che convincente; l'unica cosa che potrebbe lasciare perplessi è l'adozione della nomenclatura occidentale dei personaggi e del videogioco, che in origine si chiamava Vampire Hunter, così come è avvenuto per Street Fighter 2V. Questa è l'unica nota di demerito all'ottimo doppiaggio della versione italiana. Insomma, 'sto "Night Warriors" ci è piaciuto proprio e lo consigliamo anche a chi non sa nulla o non ha mai apprezzato abbastanza il videogioco. Anche la serie sui Pokemon non ci è dispiaciuta affatto, malgrado i rallentamenti fatti per prevenire l'epilessia (!! NdD). Il doppiaggio fatto in Italia non è malaccio, la traduzione dei colpi ci riporta ai tempi di Mazinga Z (ma "pugno a razzo" era sicuramente meglio di "razzo-pugno", per tradurre "rocket-punch"), e il team rocket ricorda più che vagamente il trio Drombo (sono i cattivi, perdono sempre, ma forse sono i più simpatici) (mi pare di ricordare... Salve! Sono il maialino portafortuna! Ovviamente di solito portava il contrario... Ma sei sicuro che il trio si chiamasse Drombo? NdD). La grafica dei personaggi umani segue il canone dettato da Sailor Moon (occhi grandi, pupille minuscole, corpi magrissimi e personaggi un po' androgini, in tutti e due i sensi), ma per fortuna sono i mostriciattoli tascabili i veri protagonisti.
Nel contempo stiamo leggendo due manga a colori (definizione orribile ma spontanea), dedicati a Street Fighter Alpha 3, decisamente ben confezionati, che compensano gli errori fatti con Street Fighter 2 Victory. Non abbiamo ancora trovato l'OAV di Tekken (pare che ogni volta lo abbiano sempre già venduto), ma non appena lo avremo visto vi faremo sapere (dalle anteprime sembra bello, comunque). La domanda è: perché Mario, Sonic e Zelda non hanno ancora avuto delle trasposizioni decenti? Fino a poco tempo fa trasmettevano per televisione dei cartoni animati americani, a loro dedicati, veramente terribili (gli unici che forse si salvavano erano la serie su Zelda e la seconda serie su Sonic, quella dai toni melodrammatici), che vorremmo dimenticare, come il film "sfida finale" con Van Damme. Credi che con l'aumentata popolarità, e l'innalzamento del target dei videogiochi, miglioreranno anche le produzioni americane di questo tipo, se non a livello della grafica, almeno a livello di trama e di fedeltà? Noi speriamo di sì, visto che la televisione italiana sta diventando "americandipendente", good bye.. Hem, non chiamarci roditori!!!

Hyper Cat e Lady Vixen

Mah, difficile fare un pronostico sulla futura qualità delle serie americane, che, almeno fino ad ora, non sono state davvero nulla di eccezionale. Chissà perché, mi è rivenuta alla mente la serie su Dragon's Lair, in cui il protagonista del famosissimo laser-game superava brillantemente le patetiche prove ricavate dal gioco, per poi alla fine mostrare agli spettatori che cosa sarebbe accaduto se avesse agito in modo diverso... davvero molto, ma molto triste... Visto che si parla di Pokemon, voglio approfittare per esprimere la mia opinione: a parte l'indiscussa originalità dei Pokémon su Game Boy, mi domando come mai i bambocci del giorno d'oggi siano impazziti per una serie animata così irreale: ammetto di non averla seguita in modo particolare, ma mi pare che il mondo in cui si svolge la vicenda sia tutto fuorché "reale": tutti i personaggi non lavorano e non studiano, ma si struggono aspramente per allenare i loro mostruosi animaletti tascabili. Forse sarò troppo vecchio per apprezzare Pikachu e i suoi amici, ma Ken il guerriero era molto, ma molto meglio! Sono l'unico scettico?

RESIDENT EVIL 2, IL MIGLIORE DELLA SERIE?

Gagliardissimi redattori di Console Mania, voglio raccontarvi la storia di una città che viene distrutta da una epidemia di zombie infettati dal virus T, di quattro poliziotti che rischiano la vita in una magione-laboratorio zeppa di bestie fameliche e creature mutanti, di due ragazzi, non preparati di fronte all'inferno, che devono indagare sul virus G, di una ragazza che, grazie all'aiuto di un mercenario, riesce a scappare da una città fantasma, che poche ore dopo viene cancellata da una bomba nucleare, e di una ragazza che parte in Europa in cerca di suo fratello in un laboratorio segreto.
Questo, come avrete capito, è il resoconto di una serie, composta per ora da quattro capitoli, che ha "infettato" milioni di videogiocatori, raccogliendo un tale successo che nessuna imitazione può stargli dietro. Io sono un fan sfegatato della serie RE, perché sono gli unici titoli che sono riusciti a divertirmi e, nel contempo, ad emozionarmi. Mi complimento con voi per lo speciale trattato nel numero di marzo (un po' di approfondimento ci voleva proprio), inoltre anche io sostengo che l'episodio più bello, e forse più importante, sia Resident Evil 2: in esso si mescolavano una storia complessa, piena di retroscena e avvenimenti, un'atmosfera e una suspance impareggiabili. Il risultato è stato, per me, divertimento assoluto e grande accumulo di adrenalina.
L'anno che ha seguito l'uscita del secondo capitolo è stato un anno in attesa del terzo episodio, un'attesa snervante, e cosa succede? Dopo essere stato circa sei ore davanti allo schermo per finire l'ennesima avventura, rimango deluso, e dentro di me nascono i rimorsi per aver speso 100 carte inutilmente. Certo, graficamente e tecnicamente è molto più avanzato e innovativo dei suoi predecessori, ma come contenuto è 0. Il gioco si svolge sulla base di una trama piatta, senza retroscena. Durante l'avventura non vengono alla luce fatti importanti, come per esempio i progetti della UBC, nuovi segreti sul virus T, eccetera; ad una storia povera di contenuti si aggiunge la carenza di azione e suspance, pochi personaggi, introdotti superficialmente, privi di personalità e carisma. Inoltre c'è l'assenza di scene mozzafiato e capovolgimenti della storia, e l'inserimento di un Nemesis, che pure se cattivissimo, rimane con delle origini ed un passato oscuri e alla fine del gioco restano senza risposte molte domande sul perché vuole la vita dei poliziotti di Racoon City. Un altro passo indietro per la Capcom è stato quello di togliere i sottotitoli nelle scene in FMV (eccetto la scena finale), per cui è incomprensibile anche quel poco che accade tra un FMV e l'altro. Mi sono proprio domandato a cosa e per cosa ho giocato, certo non per il gusto di fare macelli o massacri. A scrivere queste cose mi viene da piangere e per tirare su il morale non posso fare altro che inserire il CD di Claire e completare per la 30esima volta RE2.
Saluti, siete sempre i migliori.

Luca "Bart Simpson".

Beh, pur non essendo mai un fan sfegatatissimo della serie di Resident Evil, devo ammettere che anche io ho sempre preferito il secondo a tutti gli episodi fino ad ora usciti.

FUSI DI TESTA

Pronto!
A: SOS, ho visto a Brooklyn due limoni fare a botte. SOS, nel dì 28/02/2000, Lilli Gruber portava al collo una corda elettrica (HUH? NdD), e tutti noi aspiranti ricercatori di notizie lo abbiamo visto su Rai Uno. SOS
B: No! Basta con il rompermi le scatole con il telegrafo. Bellissima è Console Mania, la rivista di videogiochi che leggo di più!

Francesco Chiricallo, Bari.

...E chissà cosa ti fumi quando non la leggi!

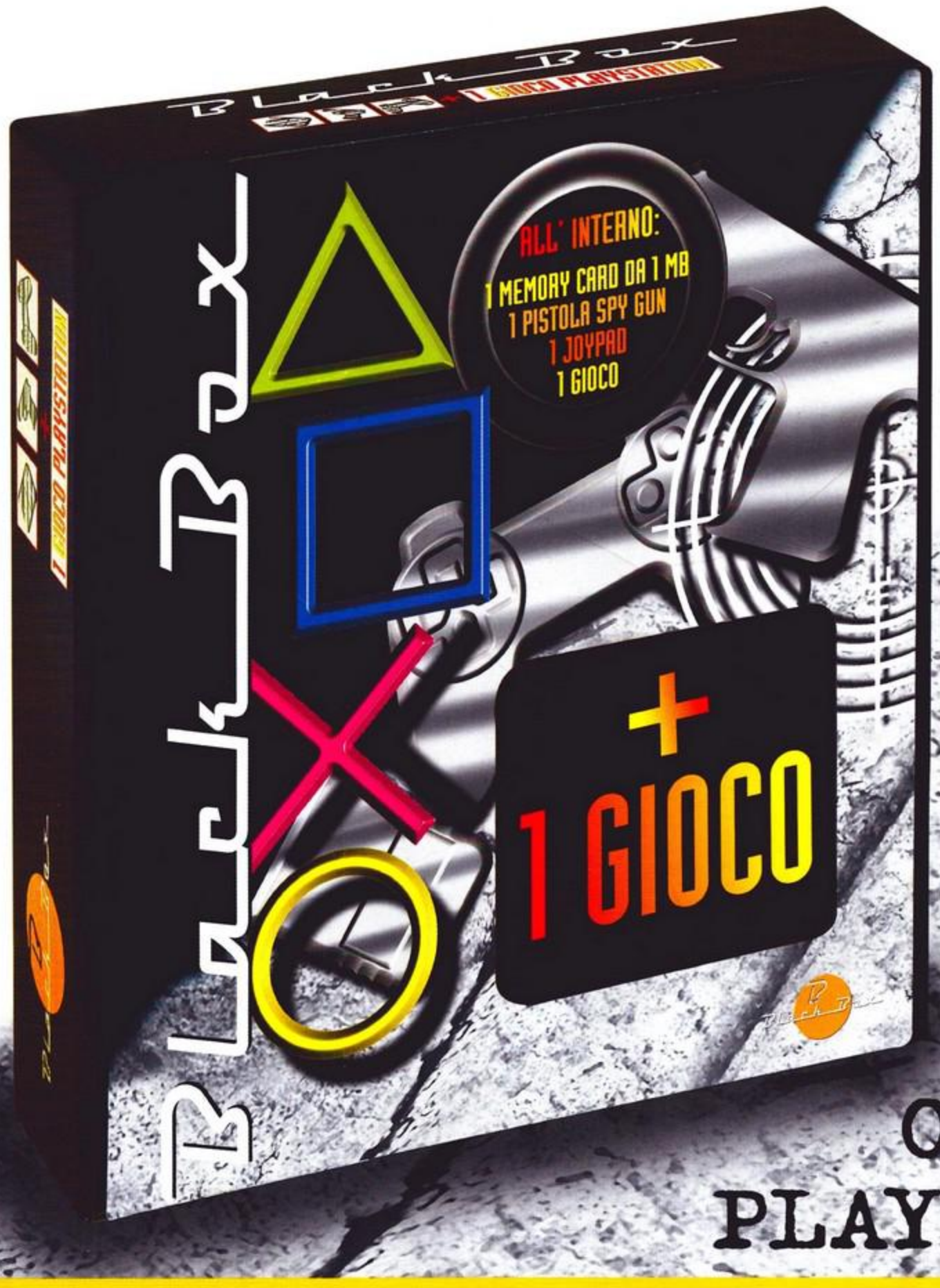
I marchi 'Sony' e 'Playstation' sono registrati ed appartengono alla Sony Comp. Ent. Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

Db-Line

www.dbline.it

£ 99.000

BlackBox £ 99.000 iva inclusa (prezzo consigliato al pubblico)



NON ACCONTENTARTI PIU' SOLO DEL GIOCO!

Infatti, oggi con sole 99.000 lire avrai:
1 Gioco PlayStation (disponibili oltre 100 titoli)
+ 1 Pistola Vibrante SpyGun
+ 1 Memory Card da 1 Mb
+ 1 Joypad a 8 tasti.

In ogni confezione BlackBox troverai giochi diversi e ben visibili prima dell'acquisto.

Corri a cercarla dal tuo rivenditore di fiducia.

ONLY PLAYSTATION

Db-Line

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050 - FAX 0332/749090 - INTERNET: www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

Rif 00.00/A

TBWA / BDDP

Importante
potenziamento
struttura

RESPONS
GENER

Piccola Comunità Galattica

CERCA

Project Leader per la Riconquista di Legaia.

Profilo del candidato ideale:

- Età, preferibilmente tra i 14 e i 35 anni.
- Livello di istruzione medio - elevato.
- Capacità di concentrazione superiore.
- Predisposizione alla soluzione di enigmi.
- Disponibilità a orari non convenzionali.
- Ottima capacità di operare in staff.
- Perfetta conoscenza dei sistemi Sony PlayStation.

Inviare dettagliato Curriculum Vitae.

Rif PSX/LOL-2000

LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA

SOLO PER PLAYSTATION.

PlayStation®

Si offre: lauta ricompensa morale, numerosi scambi culturali, strumenti per la ginnastica mentale, un gruppo di collaboratori pronti a tutto e un futuristico appartamento vista nebbia.

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it Legend of Legaia © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.